NOKIA E65 - AFACERI CU STIL

89
IUL/AUG '07 • 124 PAG • 7,9 LEI

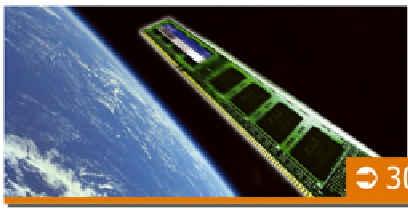
www.xpc.ro

XtremPC

hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri

EDIȚIE CD

DDR3
O NOUĂ FRONTIERĂ



➲ 30

CLIENȚI RSS
ȘTIRILE LUMII CU UN CLICK



➲ 84

IMPRIMANTE FOTO
POZE DIGITALE LA MINUT



➲ 44

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
LA MULȚI ANI, LARA!



➲ 118

18 SOLUȚII LGA 775
PLĂCI DE BAZĂ
NOUA LIMITĂ DE VITEZĂ: 1333 MHz



UMFLĂ POTUL ONLINE
intră pe
www.xpc.ro
şi poţi câştiga
5 x Carcase Lian Li
itdirect

UMFLĂ POTUL!
8 x Tunere TV
8 x Telecomenzi media
Hercules
67

UMFLĂ POTUL!
2 x VGA GAINWARD BP8600GTS PCX 256MB DDT
1 x Sursa Be-Quiet Dark Power PRO, BQT P6-PRO-600W RETAIL PACK
3 x TV Tuner Compro X800
3 x Mouse Nortek Egos Wireless
Navig@tor Center
RPG Distribution
51

LOKI - HALO 2 - COLIN MCRAE: DIRT - YOU ARE EMPTY - SHREK 3

LG

Life's Good

FLATRON™

Gama LG FLATRON Wide Format -
Performanțe de excepție pentru Windows Vista™



Opțiunea nr. 1 pentru Windows Vista™



CERTIFIED FOR Windows Vista™

LG FLATRON Widescreen LCD Monitor

L226WT

Redimensionează-ți perspectivele cu LG FLATRON Wide Format

Monitoarele Flatron Wide Format îți vor oferi o experiență remarcabilă. Încearcă orice model cu noul sistem de operare Windows Vista™!

Wide



DIAGONALA 19"/20"
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 2000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
HDCP, Premium Windows Vista

L194WT-SF/L204WT-SF



DIAGONALA 19"/20"
TIMP DE RĂSPUNS 2 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
HDCP, Premium Windows Vista

L196WT-SF/L206WT-SF



DIAGONALA 22"
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
HDCP, Premium Windows Vista

L226WT-SF



DIAGONALA 24"
TIMP DE RĂSPUNS 8 ms
CONTRAST 1000:1
UNGHI VIZIBILITATE 178/178
Panel Non-Glare

L245WP

Fantasy



L1900E



L1900J



L1900R

DIAGONALA 19"
TIMP DE RĂSPUNS 2 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
HDCP, Premium Windows Vista

Premium



L1760TR/L1960TR



L1770HR/L1970HR

DIAGONALA 17"/19"
TIMP DE RĂSPUNS 2 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
HDCP, Premium Windows Vista,
(& Ultra Slim pentru L1770HR/L1970HR)

Monitor TV



M1921A



M198WA

DIAGONALA 19"
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
Tuner TV, boxe, telecomandă,
Premium Windows Vista



M208WA

DIAGONALA 20"
TIMP DE RĂSPUNS 5 ms
CONTRAST 3000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
Tuner TV, boxe, telecomandă,
Premium Windows Vista

Standard



L1753TR-SF/L1953TR-SF



L1753HM-SF

DIAGONALA 17"/19"
TIMP DE RĂSPUNS 2 ms
CONTRAST 2000:1
UNGHI VIZIBILITATE 170/170
Premium Windows Vista
(& Boxe pentru L1753HM-SF)

FLATRON™ f·ENGINE

3000:1 Digital Fine Contrast

XtremPC

ECHIPA

Redacţia
Dorian Prodan **redactor-şef**

Ionuţ Alexe **secretar general de redacţie**

Radu Bozga **şef laborator hardware**
Cristian Moldoveanu **redactor hardware**
Daniel Ion **redactor hardware**
Bogdan Dumitraşcu **redactor hardware**

Dorian Prodan **redactor software**
Liviu Mihai Andrei **redactor software**

Anda Drăgnuţă **redactor jocuri**
Cosmin Aioniţă **redactor jocuri**
Adrian Dorobăţ **redactor jocuri**

Codrin Coman **editor CD/DVD**
Daniela Nae **corectură**

Concept grafic
Ionuţ Alexe **tehnoredactare**
Radu Iordache **fotografie**

Publicitate & PR
Cristina Savu **director vânzări**
cristina.savu@xtrempc.ro

Alina Piper **abonamente & distribuţie**
Eugenia Verşanu **contabilitate**

CONTACT

Redacţia
Adresă: Splaiul Unirii 74, etaj 4
sector 4, Bucureşti 040037
Telefon: 021-331.11.33
021-331.11.35
Fax: 021-330.10.55
E-mail: redactia@xtrempc.ro
web: www.xpc.ro

Abonamente & distribuţie
E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Informaţii CD/DVD
E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme, Super PC
E-mail: galerii@xtrempc.ro

Informaţii hardware
E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producţie
Tipar: Infopress S.A.
Realizare CD: ODS Business Services SRL

Publisher
Romas Comercial S.R.L.
Splaiul Unirii 74, etaj 4, sector 4
Bucureşti 040037
Telefon: 021-331.11.33

Publicaţie auditată BRAT
pe perioada iulie-decembrie 2006

Tiraj: 20.000 exemplare

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă FOCUS. Conform cifrelor SNA FOCUS (perioadă de măsurare iulie 2005-iulie 2006), XtremPC are 198.000 de cititori/ediţie.

ISSN 1582-2818



Upgrade? Nu acum, mulţumesc...

Munca în redacţia unei reviste cu profil IT are avantaje indiscutabile. Cel mai plăcut aspect este, în mod cert, accesul rapid la produse hardware aflate încă sub termenii clauzelor de confidenţialitate, multe dintre aceste componente sau periferice având preţuri nu tocmai accesibile. Iar dacă pentru unele dintre aceste exponate disponibilitatea nu mai este o problemă, preţul este cu siguranţă o barieră destul de greu de trecut. Cum orice medalie are şi un revers, această accesibilitate vine şi ea cu neplăcerile ei. Cea mai vizibilă este banalizarea unor componente care, în alte condiţii, nu ar fi intrat în mâinile celui care scrie aceste rânduri fie din cauza preţului, fie a lipsei unui interes direct. Atributele tehnice precum 8800GTX, 680 SLI sau 24 inch capătă o nuanţă de normalitate, pierderea uşoară a contactului cu realitatea nefiind ceva neobişnuit.

Din când în când însă, asupra creierului tehnologizat se revarsă duşul rece al realităţii, acesta putând lovi, cum s-a întâmplat şi în cazul de faţă, din cele mai neaşteptate locuri. O simplă dorinţă de rejucare a deja clasicului Half-Life 2 s-a transformat într-o pauză de reflecţii nocturne în faţa unor statistici aproape automatizate întocmite de către compania Valve şi făcute publice prin intermediul canalului de ştiri aferent clientului lor Steam. Iar dacă a existat un moment în care am pus sub semnul întrebării relevanţa unei astfel de statistici, numărul de 500.000 de jucători incluşi în aceasta mi-a alungat orice dorinţă de a găsi un nod în papură.

În domeniul consumer IT, Vista şi DirectX 10 sunt cuvintele-cheie ale anului în curs. Atât lansarea sistemului de operare, singurul care oferă DirectX 10, cât şi cea a plăcilor video compatibile cu acesta au fost însoţite de costuri de producţie şi de promovare mari, antrenând după ea şi o întreagă industrie a jocurilor, dornică să ne ofere ceva nemaivăzut şi nemaiîntâlnit. Meandrele concretului, ca să utilizăm o sintagmă celebră, ne arată însă o cu totul altă realitate decât cea dorită de marii jucători ai pieţei IT. Conform amintitelor statistici, doar 1.37 procente din numărul total de utilizatori sunt gata pentru DirectX 10. Mai mult, în topul plăcilor video, descoperim pe primele locuri modele vechi cum ar fi NVIDIA 6600 sau 7600, în timp ce procesoarele utilizate se adună cel mai mult în intervalul 2.0-2.8GHz. Cum a fost posibilă apariţia acestei discrepanţe flagrante între ceea ce ne cere industria şi ceea ce deţinem cu adevărat este greu de sintetizat în câteva cuvinte.

Să fie de vină oare creşterea rapidă a puterii PC-ului mediu, care face accesibile aproape toate activităţile obişnuite, inclusiv rularea jocurilor şi a conţinutului HD, la bani puţini? Să fie de vină Microsoft, care a făcut un salt prea mare prin lansarea unui sistem de operare încă prea puţin agreat? Să fie de vină industria hardware, care, la şase luni de la lansarea aceluiaşi Vista, încă mai oferă drivere de slabă calitate? Să fie de vină industria jocurilor, care ar trebui să beneficieze din plin de puterea de procesare primită cadou, dar care se pierde într-un morman de jocuri lansate în pripă, neoptimizate sau pur şi simplu slabe? Cel mai probabil motivul este o îmbinare subtilă a tuturor acestor cauze.

Se pare că frenezia entuziaştilor care investesc sume importante de bani într-un sistem pentru plăcerea proprie se încadrează pe o pantă descendentă. Aceştia nu mai doresc să investească fără a primi ceva cu adevărat consistent în schimbul banilor cheltuiţi.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro

Revista apare în următoarele variante:



Ediţie fără disc
preţ: 5.9 lei



Ediţie cu CD
preţ: 7.9 lei

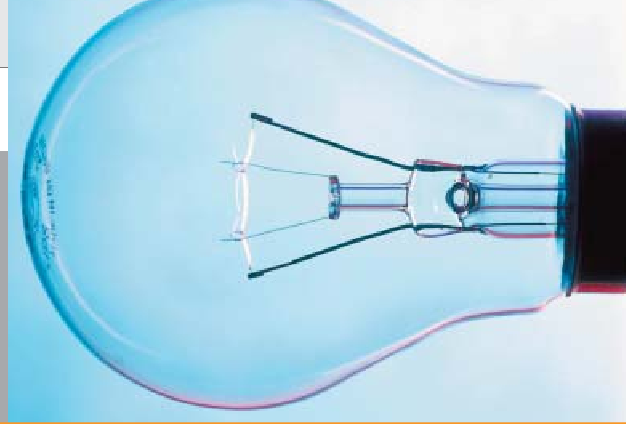


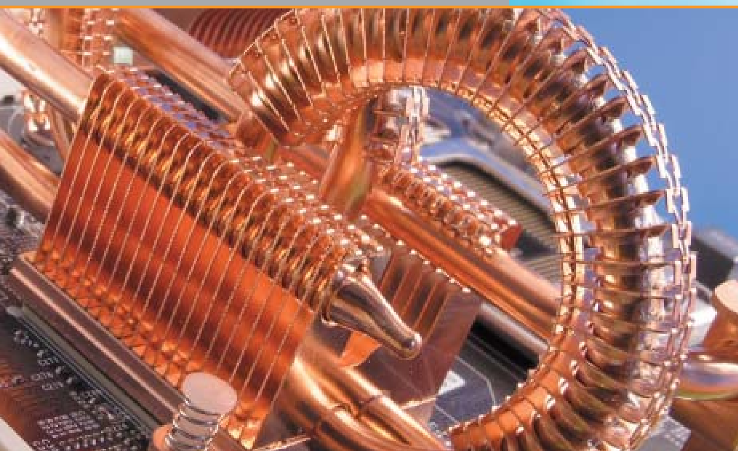
Ediţie cu DVD
preţ: 12.9 lei

IULIE-AUGUST

Massachusetts Institute of Technology

015 În urma unui experiment, s-a reușit aprinderea unui bec de 60W de la o sursă de energie situată la o distanță de 2m, fără a fi folosite fire sau alte metode de conducere a curentului.





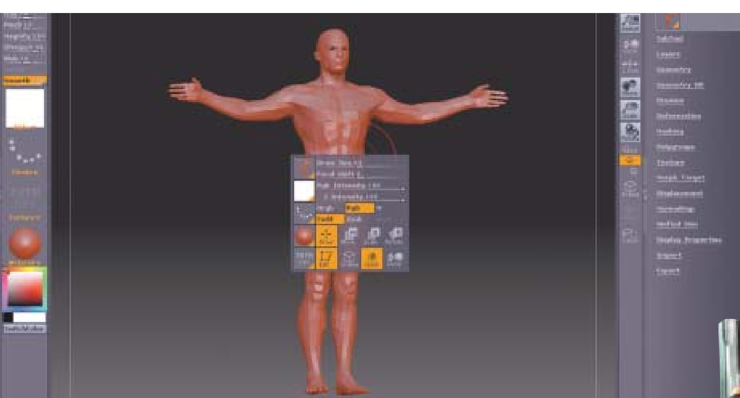
Plăci de bază LGA 775

032 Deoarece lansarea noilor procesoare Intel, cu FSB 1333MHz, se apropie cu pași repezi, o evaluare amănunțită a platformelor disponibile pe piață este obligatorie.

8600 VS 2600

052 Din dorința de a vedea cum se compară noua generație de plăci video mainstream de la AMD/ATI, am realizat un prim test comparativ cu o pereche de plăci video din seria 8600 de la NVIDIA.





Zbrush 3

090 Alternativa digitală a modelării cu lut



Tomb Raider: Anniversary

118 Anniversary este fără urmă de îndoială cel mai bun Tomb Raider făcut vreodată.

IT EXPRESS

HARDWARE

SOFTWARE & COMUNICAȚII

JOCURI

IT express



Cristian Moldoveanu cristian.moldoveanu@xtrempc.ro

Grija pentru mediu prin prisma profitului

Corporaţiile se folosesc de încălzirea globală în campaniile de imagine.

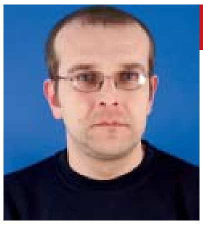
Marile corporaţii se folosesc de problemele sensibile, cum ar fi încălzirea globală, pentru a crea campanii de imagine cu mare priză la public. Majoritatea produselor şi tehnologiilor actuale par a avea ca unic scop protecţia mediului. Am fost surprins să văd o firmă cunoscută care încerca să ne convingă să contribuim cu sume modice pentru reîmpădurirea anumitor zone. Respectiva firmă dispune de bugete de miliarde de dolari, iar dacă ar dori cu adevărat ar putea împăduri o suprafaţă egală cu cea a României. Problemele încălzirii globale sunt reale, se amplifică în timp, le putem observa în fiecare zi şi în mod cert nu se vor rezolva printr-o astfel de abordare. Poluatorul este cel care trebuie să plătească şi în niciun caz utilizatorul final, iar acţiunile pentru protecţia mediului nu trebuie să se transpună în strângeri de fonduri "caritabile". Situaţia nu trebuie însă generalizată, sunt firme care şi-au asumat rolul social, beneficiile fiind reciproce. În prezent, utilizarea materialelor de slabă calitate, precum şi creşterile nejustificate ale preţului sunt motivate de aceeaşi grijă faţă de mediu. Unul dintre motivele pentru care cartuşele de imprimantă sunt mai mici, cel puţin în accepţiunea unei anumite firme, e acela că au un impact mai mic asupra mediului. Aceeaşi firmă încorporează în respectivele cartuşe chip-uri care limitează durata de utilizare a acestora. Grija faţă de mediu nu este sinonimă cu achiziţionarea unui produs mai scump sau mai puţin performant, de cele mai multe ori soluţiile simple fiind cele mai eficace. Să stingi lumina în cameră atunci când nu mai e necesară şi să setezi calculatorul să intre în stand-by după o perioadă mai mică de timp sunt soluţii la îndemâna oricui, care reduc simţitor factura la electricitate. Programe pentru reducerea emisiilor poluante şi a gazelor cu efect de seră există şi sunt eficiente dacă sunt implementate la scară mare. Tratatul de la Kyoto stabileşte reguli clare prin care drepturile de poluare sunt împărţite în mod raţional, dar, din păcate, cel mai mare poluator al planetei, Statele Unite, nu a semnat acest acord din considerente economice. România are repartizată o cotă de 250 milioane tone de gaze echivalent dioxid de carbon, iar nivelul actual de poluare este de 147 milioane de tone de gaze echivalent dioxid de carbon. Diferenţa poate fi vândută către alte state care depăşesc nivelul de poluare maxim alocat şi poate aduce sume substanţiale la bugetul statului român. Produsele actuale îşi pierd adevărata menire, fiind greu să găseşti un model care să facă un singur lucru bine, să nu includă zece funcţii suplimentare total inutile şi eventual să nu aibă asociată imaginea cu cea a unei vedete. Alegerea unui produs se face din ce în ce mai mult pe considerente ce ţin de imagine sau design şi într-o măsură mai mică de aspecte pur tehnice. Prezenţa unui ecran LCD motivează clientul să cumpere respectivul produs şi să treacă peste aspecte legate de funcţionalitate. Durata de viaţa a unui produs electronic, extrem de scurtă, este impusă în egală măsură de producător, care doreşte să crească volumul de vânzări şi de consumator, care este permanent în căutarea unor modele mai performante. Marile companii exploatează aceste slăbiciuni, insistă foarte mult pe partea de design şi trec în plan secund durabilitatea şi eficienţa. În următoarea perioadă, operatorii de telefonie mobilă vor reduce tarifele de roaming la presiunile Uniunii Europene, iar oferta va fi prezentată în mod sigur ca un favor făcut abonaţilor şi va fi expusă prin diverse campanii publicitare ce vor sublinia fiecare cent în minus. Asumarea unei relaţii sincere şi directe cu propriii clienţi rămâne un deziderat greu de atins. Subiectele sensibile din punct de vedere social au fost întotdeauna folosite pentru a câştiga simpatia maselor sau pentru a motiva anumite decizii. Diferenţa dintre realitate şi ficţiunea prezentată de anumite firme rămâne la latitudinea fiecăruia.





PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus



Dorian Prodan
redactor-şef

“Sper ca aţi tipărit destule variante simple ca să nu fiu nevoit să bat iar tot oraşul pentru revistă.”

Mascotzel, pe forum

UN NOU CONCURS FOTO

Comunitatea online XtremPC a găzduit, timp de mai mulţi ani, un concurs de fotografie, care nu de puţine ori a cuprins lucrări remarcabile. Pentru a contracara scăderea interesului pentru acesta, am hotărât repornirea lui sub o nouă denumire, cu un regulament puţin modificat şi cu premii mai consistente. Pe lângă abonamentul gratuit pentru o perioadă de 3 luni, câştigătorul va primi de acum şi un card de memorie de 2GB produs de Lexar, tipul acestuia fiind la alegerea talentatului participant.

Acest concurs va debuta începând cu data de 19 iulie, atunci când ultima ediţie a concursului în vechea formă va lua sfârşit, atunci urmând să fie anunţat şi noul regulament. Pentru a porni cu dreptul, am hotărât să acordăm primul premiu câştigătorului ultimei ediţii, domnişoara Ruxandra Ilie, cerându-ne totodată scuze pentru imposibilitatea anunţării lucrării câştigătoare şi prezentării acesteia în cadrul ediţiei trecute, unde ar fi trebuit să fie plasată, din cauza lipsei de spaţiu.

>>>Linux şi MacOS X>>>

De la: Anonim
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Citesc revista de multă vreme, în general îmi plac subiectele abordate, dar am o nelămurire. De ce toate subiectele de la Software se rezumă la Windows? Chiar dacă acesta este folosit de mai mulţi utilizatori, Windows nu este singurul sistem de operare. Aş vrea să văd prezentări ale aplicaţiilor pentru Linux sau MacOS X sau chiar prezentări ale acestor sisteme de operare. Cum aţi prezentat Vista pe 10 pagini, puteţi prezenta şi un alt sistem de operare. Chiar şi testele ar putea cuprinde aplicaţii care rulează pe Linux sau Mac, nu doar aplicaţii pentru Windows. Aş putea visa chiar la o rubrică permanentă de Linux, nu?

Dorian Prodan: Din păcate, problema nu este atât de simplă şi frumoasă pe cât pare. Windows, indiferent de aroma lui, nu este folosit "de mai mulţi utilizatori", ci de majoritatea zdrobitoare a acestora. Statisticile Web ale site-ului şi forumului XtremPC, care prin natura lor se adresează celor cu cunoştinţe şi interes pentru domeniul IT peste medie, sunt categorice: 0.9 procente pentru utilizatorii Linux şi doar 0.1 procente pentru cei care rulează MacOS. În aceste condiţii, este de la sine înţeles că rubricile care vor ataca exclusiv astfel de subiecte vor capta doar interesul unui număr mic de cititori, ceilalţi trecând peste ele doar din pură curiozitate. Vom încerca să ne orientăm atenţia şi către astfel de subiecte, acestea urmând să fie însă destul de rare din cauza motivelor expuse mai sus. Mai mult, deoarece MacOS X rulează doar pe hardware Apple, investiţia într-o maşină dedicată exclusiv unor teste rare este nejustificată. Testele software care să cuprindă aplicaţii pentru mai multe platforme sunt însă imposibil de efectuat. Diferenţele de arhitectură şi de performanţă dintre Windows, Linux şi MacOS X sunt atât de mari încât orice încercare de comparaţie este sortită din start eşecului şi ridicolului.

>>>Direct Connect nu se predă>>>

De la: Eugen
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Vă rog să nu închideţi acest mail citind doar subiectul sau primele rânduri. M-am hotărât să trimit un mail la revista dumneavoastră pentru că am văzut că mereu publicaţi lucruri noi şi interesante, iar pe de altă parte sunteţi una din cele mai serioase reviste de IT din România (vă citesc de la numărul 18). Am văzut acum câteva numere un articol interesant despre clienţi DC (Direct Connect). Chiar dacă mulţi dintre cei din ziua de azi spun că DC-ul este pe moarte, având în vedere că a scăzut mult ca interes în dauna altor reţele de file-sharing cum ar fi BitTorrent sau eMule, eu aş dori să vă expun câteva din ideile de viitor care vor fi curând implementate în această reţea. Eu sunt singurul român membru al echipei DC developers (nu am mai auzit nici de alţii înaintea mea) şi am realizat un proiect open-source de server (hub, în termenii DC) scris în Java. Ceea ce vreau să aduc nou în această discuţie este noul protocol ADC care îmbunătăţeşte foarte mult protocolul actual folosit de toate reţelele DC. Protocolul ADC este în dezvoltare de cam trei ani şi a trecut prin multe faze până la acest echilibru, nefiind o găselniţă de peste noapte. Eu sunt un susţinător al acestui protocol şi de aceea am început dezvoltarea proiectului meu www.sf.net/projects/dshub un hubsoft pentru protolul ADC sub licenţă Gnu Public License.

Dorian Prodan: Cu siguranţă nu închid un mesaj dacă acesta nu cuprinde epitete cu conotaţii zoologice. Iar când acesta vorbeşte despre un proiect open-source interesant, cu atât mai puţin. Am parcurs specificaţiile parţiale pentru ADC, însă, cu toată sinceritatea, nu văd prea multe atuuri pe care acesta le-ar putea avea în mânecă pentru a contracara puterea şi popularitatea BitTorrent. Direct Connect va mai avea o lungă perioadă de viaţă datorită popularităţii locale încă mari, simplităţii operaţiunilor de partajare şi resurselor şi eforturilor mai mici

INTRĂ ÎN CONTACT!

redactia@xtrempc.ro
dorian.prodan@xtrempc.ro

www.xpc.ro/forum

021-331.11.33
021-331.11.35

Cei mai activi forumişti în ultima lună:

Headhunt
Conrad_QS
Vladutz20
Elessar
gabe_racer

VINO ŞI TU PE FORUM!

E simplu! Ai o problemă la computerul tău şi nu ştii cum să o rezolvi? Vrei să-ţi schimbi procesorul şi ai nevoie de un sfat? Vrei să dialoghezi rapid şi la subiect cu membrii redacţiei? Se rezolvă! Într-un singur minut poţi deveni membru al comunităţii forumiştilor XtremPC! Intră chiar acum pe www.xpc.ro şi accesează "Forum". Completezi câteva date la "Register", apoi "Submit" şi gata! Eşti înscris pe forumul XtremPC!

necesare rulării unui hub DC. Facilitățile aduse de ADC sunt interesante, însă nu cred că vor mai putea influența tendințele de migrare către protocoalele moderne de transfer și partajare. Cu toate acestea, nu putem decât să salutăm efortul echipei și îi dorim succes.

>>>Licență BitDefender>>>

De la: Mihai Nicodim
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Bună ziua! Vă rog să-mi răspundeți la următoarea întrebare. Dacă eu cumpăr revista Chip, instalez programul antivirus de la BitDefender pe un calculator de la serviciu și activez lunar antivirusul (pe baza cheii pe care o dați în revistă) este vreo problemă? Pot face acest lucru fără să intru în conflict cu vreo lege? Sau instalarea se poate face numai pe calculatorul personal de acasă și nu pe cel "personal" de la serviciu? Vă mulțumesc anticipat.

Dorian Prodan: **Am stat pe gânduri dacă trebuie să retrimit mai departe mesajul către redacția Chip sau nu. Până la urmă am decis să răspundem noi le ea. Pe viitor însă vă rugăm să lipiți timbrul care trebuie, taxa de e-mail pentru Brașov este mai mare decât cea pentru București. Deoarece pentru instalarea produselor BitDefender se utilizează aceleași aplicații de instalare ca pentru pachetele cumpărate online sau retail, și termenii licențierii, prezentați la începutul operațiunii, sunt aceiași. Pe scurt... da, puteți folosi această cheie pentru pe calculatorul de la locul de muncă. Există aplicații care fac departajarea între utilizarea în mediul casnic și cel comercial, însă aceasta se aplică în general doar aplicațiilor freeware, oferite gratuit doar pentru mediul casnic. Acest lucru nu se aplică în cazul situației de față. Înainte de a face însă acest pas ar fi bine să vă consultați cu administratorul rețelei de la locul de muncă. Acesta s-ar putea să nu fie prea încântat în momentul în care va descoperi că utilizatorul s-a apucat de instalat tot felul de aplicații pe mașina pe care lucrează. Unele contracte de muncă prevăd chiar sancțiuni pentru contravenienți.**

CU OCHII PE FORUM!

BigProof: O dată cu nr. 88 al revistei vine și primul meu reply despre revistă. S-a discutat pe forum despre conținutul revistei: 8800 vs 8800, plăci grafice, aparate foto, collere... bla, bla, bla... îmi aduc aminte când luam revista și dădeam la ultima pagină să mai citesc o povestire la care râdeam cu gura până la urechi, dar după ce am citit povestea din nr. 88 am zis: "Sper să fie doar o glumă proastă". Recunosc că nu am de gând să o caut pe Mujina (am văzut multe filme horror în ultimul timp), dar totodată sunt încercat de o curiozitate nemaivăzută... Asta totuși arată cât de credulă este mintea umană și ce ușor putem fi influentați. Oricum, pe viitor ar fi bine să ziceți la sfârșit că este doar o poveste... sau nu... credeți sau nu, mai sunt și copii de 10 ani care se pot speria ușor de la astfel de lucruri (eu am 20 și nu vreau să văd pe nimeni în oglindă).

Dorian Prodan: **Mă îndoiesc că în rândul cititorilor XtremPC apar mulți copii în vârstă de 10 ani. Iar cei care ne citesc au destulă putere de discernământ pentru a face diferența dintre un exercițiu de imaginație și o povestire reală. Mai ales când titlul rubricii este mai mult decât sugestiv: Black View. Cei care doresc totuși un Pink View pot apela cu încredere la revistele dedicate celor mici, care nu sperie pe nimeni. Nu înțeleg de ce totuși nu doriți să vedeți pe nimeni în oglindă. Personal, nu mi-aș dori sub nici o formă să mă trezesc dimineața și să nu văd nimic în oglindă. Ipostaza de om invizibil nu este una deosebit de comodă. Este totuși bine că articolul v-a rămas în memorie. În final, acesta este și rostul lui. BOOOO!**

Headhunt: Este un mic articol despre "primele memorii DDR3..." ceva cu Buffalo... Și în acel articol ni se spune că aceste memorii o să apară în curând, la fel și plăcile motorizate de chipset-ul P35... Well..... nu știu cum să spun, dar Corsair DDR3, Gigabyte cu P35, ASUS P5K... sunt disponibile de 1-2 săptămâni în magazinele românești. Disponibile fizic, nu fictiv.

Dorian Prodan: **Acesta este unul dintre dezavantajele unei reviste lunare. Se poate întâmpla ca producătorii să declare ceva, iar într-un interval scurt să-și reconsidere declarațiile și oferta. Asta pentru a nu mai aminti de produsele aduse și distribuite rapid fără acordul producătorilor, înainte de termenii stabiliți prin Non Disclosure Agreement. Pentru o revistă este însă prea târziu, materialele fiind deja plecate la tipografie.**

Conrad_QS: Marea majoritate a reproșurilor se axează, din ce am văzut, pe lipsa unor produse din teste. O idee: includerea unor teste, pe maximum 4 pagini, să zicem, făcute de către forumiști. Adică luna aceasta se propune un test pentru produsele din gama X. Preferabil ceva care a apărut de mai mult de o lună pe piață. Se specifică condițiile și programele de testare într-un mod cât mai riguros, se dă o dată-limită, aș zice cu 15 zile înainte de finalizarea revistei pentru trimiterea spre tipar. În același timp, redactorii efectuează propriile teste la produsele pe care le sunt furnizate din aceeași gamă. La termenul stabilit, se solicită rezultatele, iar apoi se compară și se includ în revistă cele mai semnificative. Mi s-ar părea interesant măcar un test în această direcție.

Dorian Prodan: **Lipsa unor produse din teste este un aspect neplăcut asupra căruia rareori putem interveni așa cum ne-am dori. Invitațiile pentru teste se fac din timp, astfel încât companiile care doresc să trimită produse să aibă timpul necesar pentru expedierea acestora către noi. Se întâmplă însă ca unele companii să uite de invitații, să nu aibă produsele solicitate în stoc sau, pur și simplu, să nu fie interesate de aceste teste din motive neclare pe care doar uneori le putem găsi și lămuri. Chiar dacă am dori să amânăm un test din cauza lipsei unor produse importante, nu mai există timp pentru lansarea unor noi invitații și pornirea unor noi teste. Trecând la partea a doua a subiectului, ideea unei reviste cu o rubrică "open-source" este interesantă și incitantă, dar disfuncționalitățile care în mod sigur vor apărea cred că vor sabota rapid această inițiativă. Chiar dacă din exterior lucrurile par altfel, o privire din interiorul redacției nu poate fi prea optimistă. Promitem însă că vom analiza foarte serios această idee, în speranța că vom găsi metode de a o pune în practică.**

May007: Aș avea câteva propuneri pentru rubrica "Cum să?". Acestea ar fi: cum să îți faci o pagină Web (nu pe domenii piczo.com sau altele de genul ăsta), cum să îți overclockezi calculatorul și cum să îți configurezi firewallul? (exemplu: Comodo Firewall sau Outpost Firewall)

Dorian Prodan: **Overclocking-ul este o îndeletnicire pentru acei utilizatori înarmați cu foarte multă răbdare, voință și mai ales cu un buzunar destul de bine garnisit pentru a putea suporta costul unor eventuale componente trecute prea devreme în lumea celor care nu clipesc și nu se alimentează. Un astfel de tutorial în revistă ar avea o utilitate redusă, mai mult, ar putea deveni chiar generator de daune. Chiar dacă se folosește un avertisment, prin care redacția anunță că nu își asumă răspunderi pentru pagubele provocate, posibilitatea distrugerii unor componente în urma unui articol din revistă reprezintă un risc pe care nu ni-l putem asuma, din punct de vedere moral. Un tutorial pentru Web design ar fi mai mult decât interesant pentru cititori, tocmai pentru a ne feri pe noi, inocenții navigatori, de oribilitățile estetice precum cele găzduite de Piczo sau MySpace. Din păcate, alocarea a două pagini pentru un astfel de tutorial ar întinde acest subiect pe o perioadă mult prea mare de timp, riscând să ajungem la vârsta senectuții înainte de a ne termina cu succes treaba. Iar în ipoteza că am reuși finalizarea acestui articol, în acel moment ar trebui să aducem revizii pentru a acoperi standardele apărute în tot acest timp. O mai mare atenție acordată subiectului securității desktop este însă o sugestie bună. Promitem ca pe viitor aceste articole să fie mai dese și să acopere nu doar prezentări și teste, ci și instrucțiuni detaliate referitoare la instalare, configurare și întreținere.**

Sevilla, Spania

Energie electrică ecologică

Centrala construită în apropiere de Sevilla ar putea asigura necesarul de energie electrică al întregului oraş.

Transformarea energiei solare în energie electrică este de obicei asociată cu panourile solare şi, implicit, cu costuri foarte mari. O metodă diferită a fost implementă la scară largă în Spania, iar rezultatele par să fie foarte favorabile.

O clădire turn de 115m din beton este înconjurată de 600 de oglinzi uriaşe. Razele soarelui sunt direcţionate către vârful turnului, unde se află un sistem de captare a energiei termice. Aceasta încălzeşte apă, care, odată transformată în aburi, este folosită pentru punerea în mişcare a unor turbine. Este generat astfel curent electric în cantităţi semnificative.

Această schemă de funcţionare poate părea simplă, dar mecanismul este foarte complex şi costurile sunt de trei ori mai mari faţă de metodele uzuale de generare a energiei electrice. Substanţa folosită pentru înmagazinarea căldurii este azotatul de sodiu topit. Acesta îşi menţine temperatura chiar şi câteva ore după apusul soarelui, centrala putând să funcţioneze chiar şi în timpul nopţii. Oglinzile supradimensionate se numesc heliostate şi dispun de un mecanism motorizat de orientare de-a lungul întregii zile. Heliostatele folosite în Spania au o suprafaţă de 120 m^2 fiecare şi sunt construite folosind sticlă cu un grad foarte ridicat de reflexie.





Construită parţial cu fonduri de la Comisia Europeană, centrala se poate lăuda cu o putere efectivă de 11MW fără a emite nici cea mai redusă cantitate de substanţă poluantă în atmosferă. Proiectul este încă în derulare, numărul final de heliostate ce urmează a fi instalate apropiindu-se de 3000. Cei 15MW pe care centrala îi va produce în viitor vor fi de-ajuns pentru a acoperi nevoile de energie electrică ale oraşului Sevilla. Pentru moment, sunt atenuate vârfurile de consum din perioada verii, datorate în special utilizării intense a aparatelor de aer condiţionat.

Proiectul face parte dintr-un plan mai mare dezvoltat în Spania care are ca finalitate generarea a 200MW cu ajutorul energiei solare.

Conceptul ce stă la baza centralei are o vechime considerabilă. În anul 1981, în deşertul Mojave din statul California a fost finalizată construcţia centralei Solar One. Aceasta producea 10MW folosind un câmp de 1818 oglinzi cu o suprafaţă totală de 72500m^2. Energia termică era captată de un lichid pe bază de ulei în vârful turnului şi folosită apoi pentru a aduce apa la punctul de fierbere. Aburul era folosit pentru acţionarea unor turbine folosite în centrale termice obişnuite. Solar One a fost în funcţiune din 1982 până în 1986, când a fost închisă pentru reproiectare. A reintrat în funcţiune în 1996, de data aceasta folosind pe post de agent termic o soluţie formată din 60% nitrat de sodiu şi 40% nitrat de potasiu.

Un alt tip de centrală cu o structură similară foloseşte pe post de oglinzi panouri fotovoltaice. Costurile de construcţie sunt mai ridicate, dar energia electrică produsă poate ajunge până la 50MW. O astfel de centrală este în construcţie la aproximativ 60 de kilometri de oraşul Granada din Spania.

LG.Philips LCD

Ziarul electronic color

Primul afişaj color flexibil în format A4 ce foloseşte tehnologia E-paper poate reprezenta punctul de plecare pentru crearea ziarului electronic.

O scenă din filmul Minority Report, apărut în anul 2002, prezenta o persoană în metrou citind un ziar cu doar două file pe a cărui suprafaţă erau afişate articole şi imagini video legate de evenimentele relatate. Acea tehnologie care era localizată în timp în anul 2054 s-ar putea să fie disponibilă mult mai devreme.

E-paper este o tehnologie de afişare a imaginii pe suprafeţe ce reflectă lumina, întocmai ca hârtia obişnuită. Comparativ cu ecranele cu cristale lichide, hârtia electronică nu necesită curent electric decât pentru schimbarea informaţiei afişate. Autonomia dispozitivelor este astfel foarte mare dacă se folosesc metode clasice de alimentare.

Hârtia electronică este formată din trei straturi: o soluţie de polimer lichid aflată între două folii cu electrozi. În soluţie, care este de obicei închisă la culoare, se găsesc microcapsule albe cu o sarcină electrică nativă. În funcţie de sarcina aplicată electrozilor, acestea migrează către una din folii. Pixelii sunt formaţi prin compartimentarea stratului ce conţine soluţia de polimer. Grosimea celor trei straturi este de 80 de microni, de două ori mai mare faţă de cea a hârtiei obişnuite.

Pentru a obţine un afişaj color, pe una din cele două folii se aplică un filtru color TFT, asemănător cu cel folosit pentru panourile cu cristale lichide. Parteneriatul între LG şi Philips a facilitat cercetarea şi implementarea unor tehnologii proprii de laminare



şi procesare a filtrului pentru a obţine rezistenţă sporită la deformare. Grosimea afişajului este de aproximativ 300 de microni, poate reda 4096 de culori şi are un unghi de vizibilitate de 180 de grade. Calitatea imaginilor este comparabilă cu cea a paginilor tipărite.

Fujitsu este o altă companie care s-a implicat în acest domeniu. La sfârşitul lunii aprilie au fost lansate două cititoare de cărţi electronice cu afişaj color în formatele A5 şi A4. Producătorul susţine că dispozitivele au o autonomie maximă de 50 de ore, grosimea lor fiind de doar 12mm. Din păcate, preţurile sunt prohibitive, acestea ajungând la 12.000$ pentru versiunea A5 şi 21.000$ pentru versiunea A4.

Ziarul belgian de limbă flamandă De Tijd (The Time) a fost primul care a introdus pe piaţă în anul 2006 ediţia în format digital afişată pe hârtie electronică. Această facilitate a fost disponibilă unui număr restrâns de abonaţi prin intermediul unui cititor EBook cu afişaj de 8 inch.

Watching HD Contents Easily

ALiveNF7G-HDready

Socket AM2 for AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / X2 / 64 and Sempron processors
NVIDIA® GeForce 7050 / nForce 630A MCP Chipsets



- AMD LIVE!™ Ready
- Integrated NVIDIA® GeForce7 Series (NV44) DX9.0 VGA, Pixel Shader 3.0, Max. shared memory 256MB
- ASRock AM2 Boost: ASRock Patented Technology to boost memory performance up to 12.5%
- Dual VGA Output: Support DVI-D and D-Sub ports
- Supports HDCP function with DVI-D port
- Supports 720p Blu-ray (BD) / HD-DVD playback
- NVIDIA® PureVideo™ Ready
- 1 x PCI Express x 16 slot
- Supports 1 x IEEE 1394 header
- 4 x SATAII 3.0 Gb/s connectors
- HDMI_SPDIF header
- Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s
- Chipset embedded HDMI Audio
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)

Support HD 720p playback
Minimum H/W Requirement

CPU	AMD Athlon 64X2 5200+
VGA	Onboard VGA with DVI-D port
Memory	Dual Channel DDRII 800, 1GB x 2
Suggested OS	Window® Vista™ or Window® Vista™ 64

Support HDCP Function with Onboard DVI-D Port
AMD LIVE!™ Ready
Support Dual VGA Output DVI-D and D-Sub ports
Support NVIDIA® GeForce 7 Series DirectX 9.0 VGA Pixel Shader 3.0 Max. Shared Memory 256MB
Windows® Vista™ Premium 2007 Logo Ready
IEEE 1394

ConRoe1333-eSATA2



LGA 775 for Intel® Dual Core Core™ 2 Extreme / Core™ 2 Duo / Pentium® D / Pentium® Dual Core / Pentium® 4 / Celeron® / Celeron® D processors
Intel® 945P/945G + ICH7R Chipsets

Windows® Vista™ Premium 2007 Logo Ready

- Compatible with all FSB1333/1066/800/533MHz CPUs except Quad Core
- Supports Dual Channel DDRII667/533 with 4 DIMM slots
- Supports ATI™ CrossFire™
- 1 x PCI Express x 16 slot, 1 x AGI Express slot
- Supports PCIE Gigabit LAN; supports RAID function
- Supports 2 x IEEE1394 headers, HDMI_SPDIF header
- 4 x SATAII 3.0 Gb/s, 2 x eSATAII 3.0 Gb/s
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)



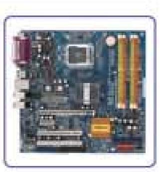
ConRoe1333-DVI/H



LGA 775 for Intel® Dual Core Core™ 2 Extreme / Core™ 2 Duo / Pentium® D / Pentium® Dual Core / Pentium® 4 / Celeron® / Celeron® D processors
Intel® 945G/945GC A2 Chipsets

Windows® Vista™ Premium 2007 Logo Ready

- Compatible with all FSB1333/1066/800/533MHz CPUs except Quad Core
- Supports Dual Channel DDRII667/533 with 4 DIMM slots
- Intel® Graphics Media Accelerator 950, DirectX 9.0 and Max. shared memory 224MB
- Dual VGA Output: Support DVI-D and D-Sub ports with DVI Graphics-HDCP card
- 1 x PCI Express x 16 slot, Supports HDCP function with DVI Graphics-HDCP card
- Supports PCIE Gigabit LAN 10/100/1000 Mb/s
- 4 x SATAII 3.0 Gb/s
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)



ALiveNF5-eSATA2+



Socket AM2 for AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 and Sempron processors
NVIDIA® nForce 520 Chipset

Windows® Vista™ Premium 2007 Logo Ready

- AMD LIVE!™ Ready
- Supports Dual Channel DDRII800/667/533 with 4 DIMM slots
- ASRock AM2 Boost: ASRock Patented Technology to boost memory performance up to 12.5%
- 1 x PCI Express x16 slot
- Supports PCIE Gigabit LAN; supports RAID function
- Supports 2 x IEEE1394 headers, HDMI_SPDIF header
- 4 x SATAII 3.0 Gb/s, 2 x eSATAII 3.0 Gb/s
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec)



ALiveNF6G-VSTA

Socket AM2 for AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 and Sempron processors
GeForce 6150SE / nForce 430 Chipsets

Windows® Vista™ Premium 2007 Logo Ready

- AMD LIVE!™ Ready
- Supports Dual Channel DDRII800/667/533 with 4 DIMM slots
- ASRock AM2 Boost: ASRock Patented Technology to boost memory performance up to 12.5%
- Integrated NVIDIA® GeForce6-class graphics DX9.0 VGA, Pixel Shader 3.0, Max. shared memory 256MB
- 1 x PCI Express x16 slot
- Supports HDMI_SPDIF header
- 4 x SATAII 3.0 Gb/s; supports RAID (RAID 0, 1, 0+1, 5 and JBOD) function
- 7.1 CH Windows® Vista™ Premium Level HD Audio (ALC888 Audio Codec), 10/100 Ethernet LAN



RHS Your IT Supplier
RHS Company SA
Plugarilor 10 - 14
Sector 4, Bucuresti
Tel: +4021 331.0067
Fax: +4021 331.0051
www.rhs.ro

ASESOFT DISTRIBUTION
ASESOFT DISTRIBUTION SRL
Str. Marcel Iancu, Nr. 3-5, Sector 2
020757 Bucuresti, Romania
Tel. +4021.211.1856
Fax. +4021.212.1010
www.asesoftdistribution.ro

K Tech Electronics
K Tech Electronics
Calea Floreasca Nr. 167 bis, Etj2.
Sector 1, Cod : 014459
Tel: +4031.403.90.74
Fax: +4031.403.90.75

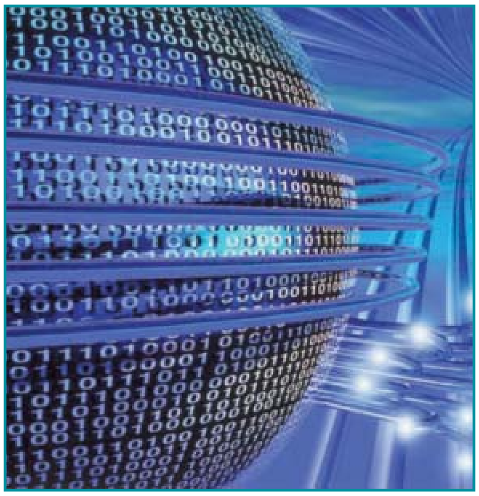
ASRock, an Expert in Windows Vista™

Calcule cu numere prime

Puterea mare de calcul oferă şi dezavantaje

Criptarea informaţiilor trimise prin sistemele electronice nu oferă siguranţă totală, reţelele formate din calculatoare foarte performante putând decripta aceste mesaje.

O echipă de matematicieni a stabilit un nou record pentru determinarea unui număr prim. Numărul are o lungime de 307 cifre şi depăşeşte cu 30 de cifre recordul anterior. Scris în sistem binar, lungimea numărului este de 1017 biţi, apropiată de lungimea numerelor utilizate pentru criptarea mesajelor electronice pe 1024 biţi. Pentru securizarea informaţiilor sensibile sunt folosite chei de criptare care conţin numere prime foarte mari. Algoritmul de criptare presupune operaţii de complexitate liniară cu aceste numere mari. Pe scară largă, este folosită criptarea RSA care utilizează două chei: una publică, formată din produsul a două numere prime alese aleatoriu, şi una privată. Cheia publică permite oricui să trimită un mesaj criptat, dar conţinutul acestuia poate fi decriptat numai utilizând cheia privată. În prezent, nu se cunoaşte un algoritm eficient de atac; singura metodă de descifrare a mesajelor criptate cu RSA utilizează metoda "brute-force", care necesită o putere de calcul imensă. Descompunerea unui număr cu 200 de cifre şi găsirea soluţiilor ar lua aproape 50 de ani pe un calculator obişnuit, acesta fiind unul din paşii pentru spargerea protecţiei. Algoritmul de criptare RSA are un nivel ridicat de complexitate datorat problemei descompunerii numerelor întregi în factori primi şi algoritmului în sine. Cu toate acestea, în anul 1999 un grup de cercetători a adunat suficientă putere de calcul pentru a demonstra posibilitatea de a descompune în numere prime o cheie pe 512 biţi utilizată pe scară largă în aceea perioadă în Europa. Rezultatul demonstraţiei lor a constat în adoptarea pe scară largă a cheilor pe 1024 de biţi. Pentru descompunerea numărului scris pe 1017 biţi în factori primi, Thorsten Kleinjung de la Universitatea din Bonn şi colegii săi au distribuit problema cu ajutorul unui soft special câtorva sute de calculatoare. Reuşita lor a ridicat problema siguranţei acestor sisteme, dar Ronald Rivest, un specialist în criptografie de la Institutul de Tehnologie Massachusetts din cadrul Cambridge, şi unul dintre matematicienii care au contribuit la dezvoltarea RSA au declarat că metoda este sigură, fiind necesară doar adoptarea unei chei pe 2048 biţi, software-ul fiind flexibil.



Surface computer

Microsoft prezintă propria viziune asupra viitorului

Calculatorul va îmbrăca forme diverse şi funcţii specifice domeniilor în care va fi implementat.

Calculatorul ocupă o mare parte din timpul fiecăruia, rezolvând unele probleme sau generând altele mult mai complicate, dar excluderea sa din viaţa de zi cu zi a devenit aproape imposibilă. Microsoft a prezentat "surface computer", un calculator capabil să interacţioneze într-un mod care pare extrem de natural la prima vedere cu o serie de dispozitive prezente în imediata sa apropiere. Mouse-ul şi tastatura au fost înlocuite de o interfaţă intuitivă şi funcţii avansate care preiau datele din voce, gesturi, mişcări sau atingeri prin care utilizatorul îşi exteriorizează gândurile. Surface computer nu se deosebeşte prea mult de sistemele performante din ziua de azi, însă software-ul instalat şi ecranul sensibil la atingere cu diagonala de 30 inch sunt cele care fac diferenţa. Calculatorul recunoaşte instantaneu aproape orice dispozitiv care comunică wireless. Reprezentanţii Microsoft au făcut o demonstraţie pe cât de spectaculoasă, pe atât de elocventă, plasând o cameră digitală pe suprafaţa ecranului protejat cu un strat rezistent din material plastic. Imaginile au fost descărcate rapid şi afişate pe display-ul de mari dimensiuni, iar software-ul instalat a permis mişcarea şi modificarea acestora prin simple atingeri ale monitorului. "Surface Computer" rulează o versiune a sistemului de operare Windows Vista, iar varianta de bază va fi livrată cu aplicaţii pentru grafică şi sunet. Compania va fabrica primele calculatoare de acest gen pentru clienţi corporate, cum ar fi T-Mobile, Sheraton sau Harrah, iar primele unităţi vor fi livrate în luna noiembrie. Preţul pentru un astfel de computer se situează între 5.000 şi 10.000 de dolari, dar acesta se va reduce substanţial în următorii ani prin creşterea numărului de clienţi şi prin varietatea de modele care vor fi lansate. Surface poate recunoaşte şi analiza datele furnizate la atingerea simultană în zone diferite ale ecranului iar scanner-ul încorporat recunoaşte caractere diverse, forme sau coduri de bare, furnizând în mod instantaneu informaţiile despre produsul respectiv.





Massachusetts Institute of Technology

Energie electrică wireless

În urma unui experiment, s-a reuşit aprinderea unui bec de 60W de la o sursă de energie situată la o distanţă de 2m, fără a fi folosite fire sau alte metode de conducere a curentului.

Ideea de a transmite electricitate pe distanţe mari fără a folosi cabluri metalice nu este nouă. Ea datează din secolul al XIX-lea, iar numele celui care a propus-o a fost Nicholas Joseph Callan. Acesta a combinat electromagnetul, inventat în 1825 de William Sturgeon, şi principiul inducţiei electromagnetice, descoperit de Michael Faraday în 1831. Astfel, în 1836 a fost pusă în practică prima bobină de inducţie. În anul 1904 a fost premiat la un târg de tehnică un dispozitiv care punea în mişcare motorul de 75W al unei elice de la o distanţă de 30 de metri.

În zilele noastre, aplicaţia cea mai folosită a acestei tehnologii este eticheta electronică sau tag-ul RFID. Acesta este compus dintr-un circuit integrat care poate reţine şi procesa informaţii şi o antenă ce are rolul de captare a energiei electrice de la o sursă şi de recepţie şi transmitere a undelor radio de comunicaţie. Marea majoritate a etichetelor sunt pasive şi au rolul de indentificare în aplicaţii diverse, de la procese de producţie până la recunoaşterea unor produse într-un supermarket.

Această tehnologie foloseşte o cantitate foarte mică de energie şi nu se pretează pentru aplicaţii cu un consum ridicat. Cercetătorii de la MIT susţin însă că au descoperit o soluţie de a direcţiona un flux de energie electrică într-o anumită direcţie. Metoda lor, numită WiTricity (Wireless elecTricity), implică două obiecte (sursă şi receptor) care intră în rezonanţă, interacţionând foarte slab cu mediul înconjurător. Proiectul s-a concentrat pe rezonanţa magnetică, metodă prin care se pot identifica obiectele ce pot interacţiona, chiar dacă distanţa dintre ele este de câteva ori mai mare decât dimensiunile lor.

Într-o primă demonstraţie, grupul de cercetători a reuşit să aprindă un bec de 60W la o distanţă de 2m de sursa de energie. Pentru aceasta, au fost folosite două bobine de cupru, legate de bec şi de sursa de curent electric, care acţionau ca un circuit rezonant. Bobina de transmisie a umplut spaţiul din jurul ei cu un câmp magnetic fără radiaţii, oscilând la frecvenţe măsurate în MHz. S-a observat că energia care nu a fost preluată de receptor a rămas în jurul sursei,



deci nu s-a pierdut integral.

Eficienţa obţinută este de ajuns pentru alimentarea unui laptop într-o cameră obişnuită. În ciuda îngrijorărilor crescânde în legătură cu efectele radiaţiei electromagnetice, se pare că la aceste frecvenţe de lucru nu există riscuri. Echipa care a realizat experimentul nu a precizat dacă se intenţionează pe viitor implementarea acestui sistem în mod comercial.

REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

IBM Express Advantage

Lansat anul trecut în America de Nord, IBM a decis extinderea programului Express Advantage şi în alte 23 de ţări, inclusiv România, oferind o platformă ce va contribui la creşterea continuă a pieţei companiilor mici şi mijlocii. Prezent acum şi în România, programul IBM Express Advantage combină un set de soluţii cuprinzătoare pentru întreprinderile mici şi mijlocii (IMM), resurse ale partenerilor de afaceri IBM şi capabilităţi bazate pe experienţa acumulată în relaţia cu clienţii, pentru a ajuta aceste companii să inoveze şi să se dezvolte.

Cea mai nouă ofertă prezentată cuprinde servere din seriile i515 şi i525 Express, soluţii de stocare TS2340 şi soluţiile software IBM Lotus Complete Messaging Express Starter Pack şi IBM Lotus Complete Collaboration Express Starter Pack. În plus, IBM Financing Advantage este disponibil şi pentru produsele şi soluţiile Express Advantage, acest serviciu facilitându-le clienţilor accesul la fondurile de care au nevoie pentru a se dezvolta.



Captură video de elită de la Hitachi



MGT Educational, cunoscutul furnizor român de echipamente şi soluţii profesionale, şi Hitachi, prima companie care a lansat camera cu inscripţionare pe DVD şi singurul producător din lume de camere-hibrid care oferă atât stocare pe medii optice, cât şi magnetice, introduc pe piaţa din România modelele HDD+DVD DZ-HS500E şi DZ-HS501E. Acestea oferă suficientă capacitate de stocare pentru a permite înregistrarea continuă de-a lungul unei zile întregi.

Aceste modele elegante şi compacte încorporează un harddisk Hitachi de 30GB şi un inscriptor DVD Multiformat+, o soluţie de mare capacitate şi uşor de folosit pentru a înregistra, edita şi crea copii multiple ale filmelor în varianta finală pe DVD-uri. Noile modele sunt dotate cu senzori CCD de 1.3 megapixeli (DZ-HS501E) sau de 0.8 megapixeli (DZ-HS500E).

Spre deosebire de aparatele dotate doar cu harddisk, camerele video hibrid de la Hitachi le permit utilizatorilor să copieze filmele editate şi filmările brute direct pe DVD-ul încorporat în cameră printr-o simplă apăsare pe butonul de transfer. Astfel sunt eliminate aproape toate dificultăţile întâmpinate de utilizatori la prelucrarea filmelor digitale, incluzând prelucrarea şi transferul.

Stocare externă Western Digital

Asesoft Distribution, companie care activează pe piaţa locală de produse IT şi distribuitor autorizat al produselor Western Digital, anunţă lansarea a trei noi produse ale cunoscutului producător de harddisk-uri. WD Passport 250GB şi My Book World Edition II se adresează utilizatorilor cu necesităţi de portabilitate şi celor care stochează extern, cum sunt utilizatorii de notebook-uri, iar WD Caviar SE16 750GB are ca destinaţie utilizatorii care au nevoie, în acelaşi timp, de capacitate sporită şi viteză mare de lucru. Capacităţile generoase de stocare externă reprezintă un supliment necesar pentru utilizatorii deranjaţi de capacităţile mici ale discurilor fixe oferite de laptopuri.



În luna mai, Asesoft Distribution a lansat parteneriatul cu Western Digital, parteneriat care are ca scop o mai bună acoperire a pieţei de harddisk-uri din România şi creşterea cotei de piaţă a producătorului american. Produsele sunt disponibile începând cu a doua parte a lunii iunie, prin intermediul partenerilor Asesoft Distribution.

Conform estimărilor companiei, piaţa locală de harddisk-uri va depăşi 800.000 de unităţi, cu o rată de creştere de 20-25% pentru acest an. Din acest volum, Asesoft Distribution estimează o cotă de piaţă de 20% pentru acest an în segmentul desktop.

Cinematograf pentru acasă de la Epson

Unul dintre cei mai cunoscuţi producători de videoproiectoare, Epson, a demonstrat performanţele produselor sale la sfârşitul lunii mai. Deoarece segmentul home entertainment are o importanţă din ce în ce mai mare, s-a ales ambianţa elegantă a sălii V.I.P. Lounge din cadrul Movieplex Cinema.

Evenimentul a debutat prin prezentarea întregii game de videoproiectoare Epson, prezentare realizată de Nieve Cavanagh, Business Development Manager, International Territories. În continuare, Akihiro Ozasa şi Vincent Van Rij au făcut o demonstraţie live a funcţiilor oferite de modelul EMP-1715, prezentat şi în ediţia 88 a revistei XtremPC. Cea mai interesantă funcţie a fost posibilitatea de a proiecta până la patru imagini diferite de pe un singur calculator, prin intermediul conexiunii wireless. Mai mult, aparatele pot fi utilizate pentru a realiza împreună o imagine widescreen, care se poate dovedi foarte utilă pentru prezentări.

Un alt model destinat segmentului business prezent la eveniment a fost EMP-6100, care se remarcă prin dotări precum filtrul de praf si fum, ce permite utilizarea echipamentului aproape în orice mediu. Epson livrează acest model împreună cu o lampă şi un filtru de rezervă. Organizatorii au prezentat pe scurt şi modelul EMP-TWD3, o excelentă soluţie home cinema, în primul rând datorită playerului DVD şi difuzoarelor JVC pe care le integrează.



Seara a luat sfârşit prin rularea unor secvenţe din două filme cunoscute - Ice Age 2 şi The Eruption of Mount St. Helens - cu ajutorul modelului EMP-TW1000. Deşi este un videoproiector destinat segmentului home entertainment, Epson EMP-TW1000 a reuşit cu succes să proiecteze o imagine de calitate bună pe toată suprafaţa ecranului din sala de cinematograf.

Camere HD Panasonic prin Media Galaxy



Panasonic, alături de MEDIA GALAXY, lansează în România noua gamă de camere video High Definition, create să ţină pasul cu evoluţia continuă a televizoarelor cu plasmă sau a LCD-urilor către diagonale şi rezoluţii din ce în ce mai mari. Cele două modele, HDC-SD1 şi HDC-DX1, înregistrează imagini şi sunete extrem de clare, la calitatea excelentă HD, fiind ideale pentru redarea pe orice sistem home cinema modern.

Prin HDC-SD1 si HDC-DX1, Panasonic a impus noi standarde de calitate pentru camerele video de astăzi şi a dat publicului larg posibilitatea de a-şi înregistra cele mai frumoase amintiri din viaţă în imagini şi sunet la cel mai înalt nivel calitativ. Ambele modele folosesc formatul pentru înregistrarea High Definition - AVCHD, precum şi deja celebrul sistem profesional de la camerele de televiziune - 3CCD. HDC-SD1 asigură aproximativ o oră de înregistrare High Definition pe un card de 4GB SD High Capacity, în timp ce HDC-DX1 poate înregistra aproximativ 40 de minute la rezoluţie High Definition pe un disc DVD-R DL. HDC-SD1 debutează ca cea mai mică şi mai uşoară cameră video High Definition şi 3CCD din lume. Deoarece nu există părţi mobile în zona înregistrării, SD1 este extrem de rezistentă la impact şi şocuri dure, asigurând astfel integritatea filmărilor.

HDC-SD1 şi HDC-DX1 sunt primele camere video din lume ce încorporează sistemul de înregistrare a sunetului 5.1 pe cinci canale cu surround. Când înregistrările sunt redate pe un home cinema 5.1, spectatorii vor fi înconjuraţi de un sunet clar, care îi va transpune direct în mijlocul acţiunii. Mai mult, zoom-ul video lucrează concomitent cu cel audio, fiind astfel posibil să auziţi clar şi distinct sunetul dorit fără a apela la pretenţioase montaje video ulterioare.

Rezultatele concursului "Umflă potul!" din numărul 87

"Potul" 87 – LOGITECH a fost umflat!

Premiile concursului "Umflă potul!" din numărul 87 al revistei au constat din două sisteme audio Logitech Z-5500, oferite de LOGITECH. Cei care au completat formularele şi le-au trimis până la data de 8 iunie 2007 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul XtremPC. Câştigătorii premiilor LOGITECH au fost: **Ţilea Laurenţiu** din Tg. Mureş, judeţul Mureş, şi **Renchez Bogdan** din Feteşti, judeţul Ialomiţa. Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe DVD-ul XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri!





"Am dezvoltat un departament de Product Management care reacţionează rapid la cerinţele pieţei"

Radu Bozga în dialog cu eMAG despre comerţul online din România şi viitorul acestuia



Radu Apostolescu
Director Executiv
eMAG

RB: Recent, eMAG a anunţat că a devenit partener preferat HP. Care sunt condiţiile ce trebuie îndeplinite şi cum vor fi influenţaţi clienţii eMAG de acest lucru?

RA: Prin recunoaşterea primită la sfârşitul lunii trecute, eMAG obţine confirmarea că este partener preferat, cu cea mai mare creştere din regiunea ISE (pieţele europene emergente, Orientul Mijlociu şi Africa). Acest titlu este este extrem de important, deoarece este vorba despre o regiune cu 19 ţări şi aproximativ 2030 de parteneri. Partener preferat al HP devenisem încă din 2005. Pentru ca o companie să obţină statutul de "partener preferat", condiţia este să obţină minimum 100.000 de euro pe an cifră de afaceri cu produse HP, însă recunoşterea obţinută de eMAG se datorează creşterii de peste trei ori a vânzărilor de produse HP în primul trimestru al anului 2007, comparativ cu aceeaşi perioadă a anului trecut. În România există foarte mulţi parteneri preferaţi, însă numai eMAG este cel care a înregistrat această creştere şi care a primit acest titlu.

RB: Ce obiective v-aţi propus pentru anul 2007 şi cum intenţionaţi să le atingeţi?

RA: Obiectivele eMAG pentru această perioadă sunt de a deveni compania de retail numărul unu ca nivel de satisfacţie a clienţilor în anul 2007, partenerul cu cea mai mare cifră de afaceri pe segmentul retail pentru primele trei mărci din domeniu şi de a ocupa poziţia de lider în ceea ce priveşte cota de piaţă.

RB: Deşi eMAG reprezintă cel mai mare magazin online din România, comercianţii mai mici, precum PCGarage sau PCFun, sunt în creştere. Reprezintă aceştia un pericol pentru eMAG sau este numai rezultatul dezvoltării pieţei online?

RA: Ca in orice piaţă liberă, este firesc să existe concurenţă. Ne dorim acest lucru, deoarece considerăm că este benefică pe piaţă şi că nu constituie un pericol pentru nimeni. Oferim servicii de calitate, însă suntem conştienţi de faptul că ceea ce a dus la înregistrarea creşterilor companiei este chiar concurenţa liberă. Nu suntem noi cei care am impus această poziţionare a magazinelor online.

RB: Ce părere aveţi despre realizarea unui brand propriu şi pătrunderea pe piaţa de PC-uri?

RA: Poate fi un proiect de viitor, dar nu este luată o decizie în acest sens.

RB: Ţinând cont că eMAG este un magazin online şi că toate produsele pe care le comercializaţi sunt prezentate pe site, ce anume a determinat deschiderea unui showroom? Au fost influenţate vânzările de acest lucru?

RA: Am deschis showroom-ul pentru a le prezenta clienţilor game complete de produse, care nu se regăseau atunci pe piaţă. Acesta este în continuare un obiectiv, alături de prezentarea produselor pe care le aducem exclusiv. De asemenea, prezentăm şi oferim spre testare şi produse care nu se regăsesc în alte magazine de profil. Conceptul showroom-ului eMAG se bazează pe aceste considerente. Pentru succes, am făcut de curând eforturi de a mări suprafaţa dedicată acestui spaţiu cu 150%, printr-un proces de redimensionare.

RB: Cum vedeţi dezvoltarea viitoare a firmei? Veţi extinde afacerea în afara ţării?

RA: Din perspectiva noastră, eMAG va continua pe acelaşi trend de triplare a cifrelor de afaceri, deoarece există loc pe piaţa din România. Pentru susţinere, eMAG îşi va diversifica gama de produse, ca şi până acum. Ultima extindere a gamei s-a făcut în urmă cu şase luni şi a însemnat îmbunătăţiri în zona de electronice pentru acasă, (TV, Home Entertainment, console etc.), iar vânzările acestor produse sună promiţător.

RB: Care au fost motivele renunţării la monitorizarea Trafic.ro pentru site?

RA: Din punct de vedere strict tehnic, apreciem eforturile şi fidelitatea Trafic.ro pentru dezvoltarea statisticilor. eMAG are un sistem intern de monitorizare a statisticilor şi considerăm că încrederea clienţilor noştri nu mai poate fi influenţată de informaţiile oferite pe trafic.ro.

RB: Intenţionaţi să creaţi în viitor un departament de service care să rezolve mai repede problema garanţiilor?

RA: Dacă ne gândim la ceea ce face eMAG (este un magazin, iar datorită gamei numeroase de produse îl putem asemăna cu un hypermarket), dacă luăm în calcul şi faptul că acest magazin are un centru de service ce trebuie să asigure garanţii pentru produse atât de variate, ajungem la o situaţie atipică. O definiţie a situaţiei fireşti este că magazinul vinde, iar producătorii asigură reţele de service. Din fericire, tot mai mulţi producători încep să deschidă service-uri şi clienţii să meargă direct acolo, unde cu siguranţă vor fi rezolvate problemele mai repede. Pentru ceilalţi producători, care încă nu au reţele cu suficientă acoperire, noi, ca toţi retailerii online sau offline, colectăm şi rezolvăm garanţiile prin centre proprii în colaborare cu service-uri regionale ale producătorilor. În ceea ce ne priveşte, service-ul eMAG a facut paşi mari în ultima vreme pentru rezolvarea garanţiilor cu service-urile producătorilor, un argument major fiind şi volumele de vânzări realizate.

RB: eMAG a depăşit deja sfera IT, oferind produse din domenii conexe, cum ar fi comunicaţiile, telefonia mobilă sau foto. Folosindu-se de renumele deja creat, există un plan de extindere a gamei produselor dupa modelul Amazon.com?

RA: Există un plan de extindere, însă nu folosim un model. Avem însă în vedere varianta de a cuprinde în ofertă cărţi şi DVD-uri.

RB: O mare parte din produsele prezentate pe site nu se află în stoc. Care sunt criteriile de selectare a produselor pe care le păstraţi în depozit şi care este perioada medie de achiziţionare de la distribuitori a produselor solicitate de clienţi?

RA: eMAG şi-a dezvoltat un departament puternic de Product Management, care reacţionează rapid la cerinţele pieţei şi aduce pe stoc produsele ce se cer. O bună parte din produsele prezente pe site există în stocul fizic al companiei, iar marea majoritate a acestora sunt livrabile într-un timp mai scurt decât în situaţia altor magazine clasice. eMAG oferă produsele mai rapid datorită legăturilor strânse cu furnizorii şi protocoalelor de livrare.

Stocurile proprii ale eMAG conţin o bună parte a produselor ce se vând cel mai mult. Produsele marcate pe site "în stoc" există fizic în stocul propriu al eMAG. Ca exemplu, din cele 386 de modele de notebook-uri din oferta noastră, 129 sunt pe stoc, în cazul monitoarelor, unde avem 356 de produse, 99 există în stoc, iar din oferta de telefoane mobile, 58 există pe stoc, dintr-un total de 116 produse din ofertă. O altă parte de produse din ofertă sunt livrabile din stocurile furnizorilor. În această situaţie, produsele sunt livrabile în două-trei zile, adică mult mai rapid decât ar ajunge ele într-un lanţ de magazine de retail clasic.

DIGITAL MUSIC BY HERCULES: LET TALENTS EXPRESS THEMSELVES!

HERCULES PRESENTS ITS NEW PC PERIPHERAL LINE WHICH, IN FRONT OF THE EXPLOSION IN POPULARITY OF DIGITAL MUSIC, OFFERS NEW ENTERTAINMENT AND OPENS UP INCREDIBLE POSSIBILITIES FOR SELF-EXPRESSION FOR EVERYONE. INNOVATING PRODUCTS ON BUOYANT MARKET SEGMENTS.











DJ CONSOLE MK2

The first digital mixing console with integrated audio, which is totally versatile: it allows DJs to not only mix on their computer without any other device, but also integrates itself into a DJ's usual analog equipment – vinyl turntables, CD turntables, external mixer -!

DJ CONTROL MP3

The portable DJ mixing controller for PC, which offers everyone the fun of mixing the music they love! Intuitive and fast controller, it allows users to make their own mixes at home in a flash, as well as personalize their music and host great parties just like a real DJ by creating their own playlists!

KARAOKE CONSOLE

The new device to have fun, to sing with family or friends and discover (or rediscover) a fun and unique way of doing so! Karaoke station for PC, allowing to access the vast and dynamic selection of karaoke songs available via the Internet, to sing along with all of the music you already have (MP3 files, DVD-Video, CD-Audio...), to personalize them by including your own images, texts and effects.

XPS 2.140/2.160

Beautiful design, beautiful sound... The new 2.1 speaker kit line allies elegance, purity of their lines as well as a clear and more enveloping sound than ever before, thanks to the latest HAT technology (Hercules Aluminium Transduction).

Two available kits: XPS 2.160 (total output power: 40 Watts RMS) – picture above – and XPS 2.160 (total output power: 60 Watts RMS).

Hercules®

www.hercules.com



Home Theater Watch

Playerul la purtător

Un accesoriu demn de filmele cu James Bond le generează spionilor din timpul războiului rece regretul că nu s-au născut mai târziu, că nu au ajuns la apogeul carierei într-o perioadă în care ar fi putut să profite de toate minunile tehnicii actuale. Home Theater Watch răsfaţă purtătorul cu 2GB de memorie internă accesibili prin intermediul programelor proprii. Ceasul beneficiază de un ecran OLED color cu rezoluţia de 128x128 pixeli şi diagonala de 1.5 inch, rulează fişiere audio/video, iar transferul datelor se realizează prin simpla conectare la calculator prin intermediul portului USB. Deosebit de util în timpul orelor plictisitoare de la şcoală sau pentru transferul filmelor de la un calculator la altul, dispozitivul camuflat într-un accesoriu clasic devine prietenul oricărui adolescent. Ceasul este montat într-o carcasă din cauciuc rezistentă la şocuri pentru a putea face faţă stilului de viaţă dinamic, iar preţul de aproximativ 120 de dolari te poate determina să spargi puşculiţa.

TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Marubeni Infotec

Periferice din lemn

Tastatura din lemn şi computerul de piatră îmi aduc aminte de familia Flinstone; probabil la acelaşi lucru s-a gândit şi realizatorul acestor produse, compania japoneză Marubeni Infotec. Perifericele fabricate de această firmă sunt montate în carcase atent realizate, construite în întregime din lemn. Nu putem descrie senzaţia determinată de atingerea lemnului lăcuit şi finisat sau de mirosul specific acestuia, dar în mod sigur genul acesta de produs atrage în mod constant o anumită categorie a pieţei. Asemănător televizoarelor vechi care se integrau perfect într-un colţ cu mobilă din camera bunicii, perifericele din lemn ar putea camufla tehnologia într-un mediu rustic dintr-o pensiune rurală. Caracteristicile acestor produse nu se diferenţiază prea mult de cele ale produselor similare existente pe piaţă, cu excepţia funcţionalităţilor secundare generate de utilizarea materialelor atipice. Spre exemplu, folosirea îndelungată a acestei tastaturi poate fi un antrenament bine-venit pentru o eventuală "frecţie la piciorul de lemn".



Portable USB paper shredder

Distrugătorul de documente portabil



Informaţiile confidenţiale sunt "pe mâini bune" chiar şi atunci când plecaţi în vacanţă. Distrugătorul de documente portabil se conectează pe un port USB liber şi transformă orice hârtie în formatul A6 în pură maculatură. Greutatea redusă de numai 351 de grame, precum şi dimensiunile acceptabile îi asigură un loc în bagaje pe lângă alte lucruri inutile (ale soţiei). În cazul în care nu există niciun calculator, cele patru baterii AA sau adaptorul inclus în pachet furnizează energia necesară funcţionării acestuia suficient timp cât să distrugeţi un dosar întreg. Modul de funcţionare este extem de simplu: nu există decât un singur buton cu trei poziţii şi funcţii pentru forward şi reverse, pentru cazul extrem în care vă prindeţi unghiile în aparat. Preţul pentru dispozitivul fabricat în China nu este precizat, dar produsele asemănătoare se comercializează pentru sume cuprinse între 10 şi 20 de dolari.


Genius
Live with Ideas
CERTIFIED FOR Windows Vista™
Innovative
OptoWheel mouse
Funcția quick roll permite scroll-ul rapid înainte și înapoi prin documente mari sau pagini web.
• Laser Technology Series
Traveler 915 Laser
Mouse laser fără fir pentru notebook-uri care folosesc tehnologia wireless 2.4GHz.
Navigator 535 Agama
Mouse pentru gaming profesional cu profiluri personalizabile.
Traveler 355 Laser
Innovative OptoWheel Mouse
Navigator 805
Mouse laser wireless 2.4GHz cu securizare
Navigator 335
Mouse laser de gaming pentru notebook-uri cu aspect de fibră de carbon
Traveler 305 Laser
Mini mouse laser cu 1600dpi
Flip 3D
Application switch
Smart IE search
Traveler 515 Laser
Innovative OptoWheel Mouse
• Senzorul laser oferă mai multă acuratețe decât un senzor optic cu LED.
• OptoWheel – suprafață sensibilă la atingere care permite scroll multidirectional confortabil
• Ajustarea senzitivității – rezoluție de 1600 și 800dpi
• Două taste speciale pentru Windows Vista care apelează Flip 3D și căutarea rapidă în Internet Explorer 7
KYE SYSTEM CORP. Tel: (886) 2 2995-6645 Fax: (886) 2 2995-4751 e-mail: sim@geniusnet.com.tw
Windows Vista and the Windows Vista logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
www.geniusnet.com

hardware



Radu Bozga radu.bozga@xtrempc.ro

Preţuri artificiale

Dintre toate componentele de calculator, memoriile SDRAM au cunoscut cele mai mari fluctuaţii de preţ.

În lumea calculatoarelor, când se discută despre performanţele unui sistem, se discută de multe ori despre procesorul sau despre placa video a acelui sistem. Cu toate acestea, cea mai importantă "resursă" a unui calculator pare a fi memoria sa volatilă - SDRAM (Synchronous Dynamic Random Access Memory). Îmi aduc aminte cu nostalgie de perioada în care deţineam un PC echipat cu 32MB memorie RAM, pe care îl consideram cel mai puternic calculator din lume. Chiar dacă nu era aşa cum credeam eu la acea vreme, niciun cunoscut nu deţinea un sistem de calcul atât de "performant". În momentul achiziţionării acelui sistem, nu exista aplicaţie care să nu poată fi rulată pe el. La scurt timp însă, am început să mă confrunt cu o serie de programe care rulau greoi pe "supercalculatorul meu". Soluţia a fost simplă - un upgrade la 64MB memorie RAM.

În ziua de azi, când cele mai dezbătute subiecte se învârt în jurul procesoarelor şi al soluţiei grafice, memoria joacă un rol la fel de important ca în trecut. Când s-a lansat Windows XP, cele mai multe calculatoare dispuneau de cel mult 256MB memorie RAM. Unii dintre utilizatori au rulat acest sistem de operare dispunând de numai 64MB memorie RAM, în timp ce procesorul rula la frecvenţe de cel mult 500MHz. Conform Microsoft, ultimul sistem de operare lansat de companie, Windows Vista, necesită cel puţin 512MB memori RAM. Cei care au instalat acest sistem de operare ştiu însă că 1GB este cantitatea de memorie potrivită pentru el. De asemenea, cei care au rulat jocuri sub Windows Vista sunt conştienţi că au nevoie de cel puţin 2GB memorie RAM. Cei care profită de aceste cerinţe sunt producătorii.

De-a lungul timpului, preţurile memoriei au avut o evoluţie cel puţin ciudată. Dacă în cazul procesoarelor sau al plăcilor video preţurile se modifică liniar, în cazul memoriilor acestea oscilează. De cele mai multe ori, modificarea preţurilor nu are la bază costuri diferite de producţie, ci diferite strategii şi politici ale producătorilor. Cunoaştem cu toţii scandalurile şi procesele prin care au trecut aceşti producători datorită creşterii artificiale a preţurilor.

Odată cu lansarea Windows Vista, marile companii au întrezărit o oportunitate rară de a-şi umfla profiturile prin preţuri mari aplicate memoriilor. Conform statisticilor, cea mai mare parte a utilizatorilor de calculator nu erau pregătiţi din punct de vedere hardware pentru Windows Vista, iar producătorii de memorii au speculat acest lucru din plin. Bazându-se pe un succes imediat al Windows Vista, marii jucători ai pieţei de memorii au contat pe o cerere uriaşă. De aceea, la sfârşitul anului 2006 şi începutul anului 2007, preţurile modulelor de memorie au înregistrat o creştere accelerată. Trecerea de la Windows XP la Windows Vista se face însă greoi, majoritatea utilizatorilor nefiind dispuşi să investească în sisteme de calcul mai puternice sau în upgrade-uri.

Pe lângă creşterea forţată a preţurilor, au luat naştere şi stocuri uriaşe de marfă, în speranţa că va exista o cerere pentru ele. În ciuda aşteptărilor, cererea nu a crescut, lucru care a condus la o scădere bruscă a preţurilor şi la o nelinişte în rândul producătorilor. Astfel, dacă la începutul anului un modul de memorie de 512MB avea un preţ pentru utilizatorul final de aproximativ 150 lei, în prezent cu aceeaşi sumă poate fi cumpărat un modul de 1GB. Din cauza acestei scăderi a preţurilor, Samsung, cel mai mare producător de chip-uri de memorie, a refuzat să onoreze comenzi plasate de producători precum HP sau DELL.

Cu toate că piaţa memoriilor pentru calculator a mai înregistrat fluctuaţii şi în trecut, incapacitatea Windows Vista de a le oferi producătorilor avantajul sperat le-a pus acestora mari semne de întrebare. Deşi este greu de crezut, nu putem decât să sperăm că am asistat la o ultimă creştere forţată a preţurilor.



PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază LGA775 / Socket AM2:
CPU - Intel Core 2 QX6700/Athlon64 3800+
Memorie - 2x1024MB GeIL DDR2-800 4-4-4-12/2x512MB GeIL DDR2-800 4-4-4-12
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - Leadtek PX8800GTS TDH/ATI Radeon X1900XTX
Sursă - Fortron Epsilon 600W

Plăci video AGP/PCI-Express:
CPU - Pentium 4 3.2E/Athlon64 FX-60
Placă de bază - ABIT IC7-G/MSI K8N Diamond
Memorie - 2x512MB GeIL Ultra DDR433 2-3-3-6/2x512MB GeIL Ultra DDR433 2-3-3-6
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
Sursă - Fortron Epsilon 600W

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

PE SCURT

VERBATIM SE ORIENTEAZĂ CĂTRE FLASH-URI

Verbatim, liderul european pe piața mediilor optice, își va reorienta producția către mediile de stocare cerute de piață. Conform analizei realizate de Santa Clara Consulting Group, unul din trei DVD-uri vândute în Europa în anul 2006 era de proveniență Verbatim, iar 25% din CD-urile vândute erau livrate de aceeași firmă. Compania oferă încă din iulie 2006 discuri Blu-ray, dual layer cu 30 și 50GB capacitate și de la începutul acestui an discuri HD DVD cu 15GB spațiu de stocare. Pentru 2007, Verbatim dorește o creștere importantă în principal pe piața memoriilor flash.

www.verbatim.com

OCZ ACHIZIȚIONEAZĂ PC POWER & COOLING

Grupul OCZ Technology a cumpărat compania PC Power&Cooling, un binecunoscut producător de surse de alimentare. PC Power&Cooling a luat ființă în anul 1985 în San Diego, California, și colabora în principal cu producătorii sud asiatici cum ar fi FSP, Seasonic sau Win-Tact Electronics Corporation.

www.ocz.com

CEA MAI MICĂ DIODĂ LASER BLU-RAY

Sharp a prezentat una dintre cele mai mici diode laser destinate inscriptoarelor Blu-ray. GH04020A4G măsoară numai 3.3mm în diametru, consumă 10mW și poate funcționa cel puțin 10.000 de ore. Noul subansamblu costă 99$ și este disponibil din data de 13 iunie, producția de masă fiind programată să înceapă în luna iulie.

www.sharp-world.com

SAMSUNG A PREZENTAT SGH-E590

Samsung a prezentat telefonul SGH-E590 al cărui design a fost creat de Jasper Morrison, un cunoscut creator de modă. Terminalul, fabricat în două nuanțe de negru și argintiu, este înzestrat cu o cameră video cu rezoluția de 3.2 megapixeli cu autofocus și ecran TFT cu diagonala de 1.79 inch. Samsung E590 este disponibil în Europa și Asia din luna iunie.

www.samsung.com

CANON

iR C5185i, cea mai avansată multifuncţională pentru birou



Firma japoneză își consolidează poziția de lider pe segmentul color în Europa de Vest prin lansarea unor noi modele de multifuncționale pentru birou. Noua generație propusă include modelele iR C4580i, iR C4080i, iR C2880/i și iR C3380/I și este concepută să ofere printare color de înaltă calitate pentru medii de afaceri mari și mijlocii. Modelul-vedetă, iR C5185i, lansat o dată cu celebrarea a 30 de ani de la apariția primului dispozitiv color Canon, este cel mai rapid multifuncțional din familia iR four-drum. iR C5185i este capabil să imprime color cu o viteză de 51 ppm și poate scana până la 100 de pagini pe minut pe ambele fețe. Canon Europa oferă, de asemenea, o gamă de soluții care le permite administratorilor IT un control mai mare asupra modului în care este utilizat multifuncționalul. Modelul suportă noile tehnologii, precum IP v6 next generation IP address, include o gamă de funcții de siguranță pentru managementul documentelor, iar imaginea laser tip four-beam oferă o rezoluție de 1.200dpi.

www.canon.com

ASUS

Laptop ASUS pentru ţările în curs de dezvoltare

Asustek Computer, cel mai mare producător de plăci de bază din lume, și Intel Corporation, numărul unu în producția de procesoare x86, au colaborat pentru dezvoltarea unui notebook destinat țărilor în curs de dezvoltare. Sean Maloney, director de vânzări Intel, a făcut anunțul în cadrul târgului internațional COMPUTEX Taipei 2007. Notebook-ul va fi disponibil prin canalele de distribuție clasice, fără nicio interdicție de vânzare. Laptopul ASUS va avea un preț cuprins între 199 și 299 de dolari și va fi poziționat ca preț sub PC-ul Classmate, o altă inițiativă Intel. PC-ul Intel Classmate dispune de un procesor Celeron M 900MHz, 256MB memorie RAM, un ecran LCD cu rezoluția de 800x480 pixeli și poate rula sistemele de operare Windows XP sau Linux. O dată cu lansarea OLPC-ului (one laptop per child), marii producători și-au orientat atenția către o nouă piață care poate aduce profit prin prisma volumului mare de unități vândute.

www.asus.com



DELL

Mai multe drivere pentru Linux

Dell a lansat trei sisteme destinate utilizatorilor

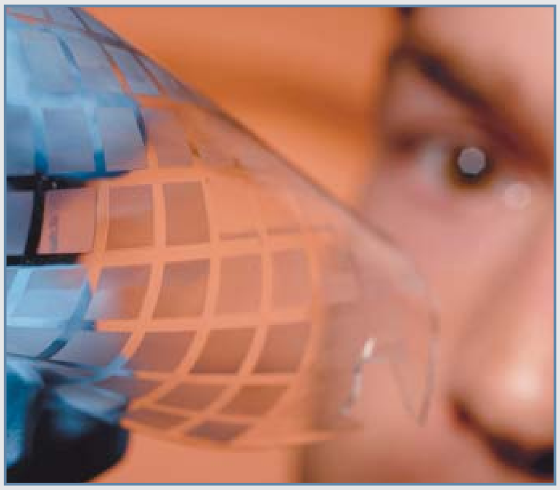


individuali, echipate din fabrică cu Linux Ubuntu 7.04: sistemele desktop XPS 410n și Dimension E520n și notebook-ul Inspiron E1505n. Sistemele desktop beneficiază de procesoare Intel Core 2 Duo E4300 și harddisk-uri cu capacitatea de 250GB. Laptopul Inspiron E1505n înglobează un procesor Intel Dual Core T2080, 512MB memorie RAM, iar display-ul WXGA TrueLife are diagonala de 15.4 inch. Deoarece nu există costuri suplimentare asociate cu licența pentru software-ul Ubuntu, prețul de bază pentru fiecare nou sistem este extrem de competitiv, fiind valabil pentru configurații complete. Suportul pentru hardware este disponibil prin canalele clasice Dell, în timp ce suportul de bază pentru software este disponibil prin intermediul unei game variate de website-uri și forumuri dedicate Linux. Pentru a extinde pe viitor gama de opțiuni compatibile cu sistemul Linux, Dell colaborează cu producătorii de dispozitive hardware. Prețurile pentru modelele Inspiron E1505n și Dimension E520n pornesc de la suma de 599 de dolari, iar XPS 410n se comercializează pentru 849 de dolari.

www.dell.com

HP

HP a obţinut licenţa pentru tehnologia care va crea nanodispozitive electronice



Rezultatele celui de-al zecelea an de investiţii în electronicele bazate pe nanotehnologie sunt din ce în ce mai vizibile, după obţinerea licenţei pentru tehnologia care va permite fabricarea unor chip-uri semiconductoare mult mai puternice decât cele disponibile astăzi pe piaţă. Tehnologia presupune un proces numit litografiere nanoimprint (NIL), o metodă prin care se inscripţionează în mod literal schemele de circuite mai mici de 50 de atomi, pe un substrat. Cercetătorii de la HP Labs au creat tehnologia NIL, ce a permis fabricarea circuitelor prototip cu o dimensiune de 15 nanometri, aproximativ o treime din dimensiunile celor mai avansate circuite, care vor fi disponibile pentru comercializare anul acesta. Imediat ce NIL este creat, copiile vor putea fi inscripţionate rapid, fără costuri mari, aşa cum se realizează inscripţionarea discurilor. Tiparul este apoi umplut cu metal în spaţiile pentru circuite. HP a înregistrat această tehnologie la Nanolithosolutions, din Carlsbad, California, care a dezvoltat un instrument bazat pe tehnologia HP. Acesta este format dintr-un modul utilizat pentru crearea unor tipare pentru circuite şi tranzistori pe un substrat. Instrumentul este simplu şi accesibil ca preţ şi transformă dispozitivul "mask aligner" într-o maşină NIL de mare rezoluţie. Tehnologia poate fi utilizată şi de alte companii prin intermediul organizaţiei Intellectual Property Licensing din cadrul HP.

www.hp.com

GENIUS

Webcam cu autofocalizare a subiectului şi senzor de 1.3 MP



Noua cameră Web de tip slim de la Genius are tehnologie optică cu autofocalizare a subiectului pentru o mai bună claritate. Senzorul de 1.3 megapixeli furnizează imagini statice şi clipuri video cu rezoluţia de 1280x1024 în formatul JPEG, respectiv WMV. Camera măsoară 16x59x53mm şi cântăreşte numai 75 de grame. Slim 1322AF nu are nevoie de niciun software de instalare, fiind bazată pe tehnologia plug and go. Lentilele cu autofocus High Accuracy VCM (voice coil motors) focalizează repede, precis şi silenţios. Genius oferă în pachet absolut tot ce e necesar. Camera vine dotată cu un manual de utilizare, sistem de prindere universal pentru PC, laptop sau birou, căşti, CD cu patru programe pentru editare de poze şi filme. Camera Web Genius Slim 1322AF este disponibilă pe piaţa din România din luna iunie la preţul de 49 de euro.

www.geniusnet.com

PE SCURT

GEFORCE 8800 ULTRA SUPRATACTATĂ

PNY a lansat o placă video GeForce 8800 Ultra supratactată. Compania cu sediul în Parsippany, New Jersey, oferă deja o placă video din aceeaşi generaţie ce funcţionează la frecvenţa de 612MHz pentru nucleu şi 2.16GHz pentru memorii, dar performanţele realizate de PNY GeForce 8800 Ultra sunt împinse la extrem datorită răcirii cu apă. PNY GeForce 8800 Ultra înglobează o memorie cu capacitate de 768MB, iar frecvenţele au fost crescute la 648MHz pentru nucleu şi 2.24GHz pentru memorii.

www.pny.com

PIAŢA PC-URILOR, ÎN CREŞTERE

Piaţa calculatoarelor personale din România a crescut cu o treime în primul trimestru al acestui an, conform IDC. În primele trei luni, piaţa a fost puternic impulsionată de scăderea taxelor şi de aprecierea monedei naţionale. Au fost vândute 210.000 de calculatoare cu o valoare totală de 180 de milioane de dolari, iar pentru întreg anul se aşteaptă vânzări de aproximativ 800.000 de unităţi.

www.idc.com

HP OCUPĂ DIN NOU LOCUL 1 PE SEGMENTUL LIVRĂRII DE SERVERE

HP a crescut livrările de servere cu 16,6 procente în primul trimestru, înregistrând un ritm de creştere mult mai mare decât al primelor 10 companii care comercializează servere la nivel mondial. De asemenea, compania a atins o cotă de 33.6% în domeniul livrărilor în primul trimestru, evoluţia fiind susţinută de creşterea pe segmentele de servere ProLiant, Integrity şi BladeSystem, semnificând că unul din trei servere, la nivel mondial, este livrat de HP.

www.hp.com

PE SCURT

TOSHIBA A LANSAT NOTEBOOK-UL TECRA M8

Noul laptop, construit pe platforma Santa Rosa, integrează un procesor Core 2 Duo tactat la 1.8MHz, 1GB memorie şi un harddisk de 120GB. Modelul se va comercializa împreună cu sistemul de operare Microsoft Windows Vista, în perioada imediat următoare, la preţul de 1.399 USD.

www.toshiba.com

CHIP FLASH DE 4GB PENTRU TELEFOANELE MOBILE

Samsung a anunţat că va începe comercializarea unor chip-uri NAND Flash cu capacitatea de 4GB destinate telefoanelor mobile. moviMCP este un pachet multichip care conţine două chip-uri flash, fiecare cu o capacitate de 16Gb, 1Gb (128MB) memorie DRAM şi 2Gb (256MB) memorie NAND Flash pentru sistemul de operare şi aplicaţii. Noul subansamblu se va integra în viitoarele telefoane inteligente, iar primele aparate de acest gen vor fi lansate cel mai probabil anul viitor.

www.samsung.com

GRUNDIG INTRĂ PE PIAŢA PLAYERELOR MEDIA MOBILE

Grundig a intrat pe piaţa playerelor media mobile prin lansarea seriei MPixx 2000. Playerul este capabil să ruleze fişiere audio (MP3, WAV sau WMA), fişiere foto (BMP/JPEG) şi fişiere video (MPG, AVI). Modelele lansate de Grundig dispun de 1GB şi 2GB memorie internă, se conectează la calculator prin intermediul portului USB, încorporează un radio FM, funcţii de reportofon şi au o autonomie de 21 de ore. Cele două variante denumite MPixx 2001 şi MPixx 2002 costă 79, respectiv 89 de euro şi vor fi disponibile pe piaţa europeană.

www.grundig.de

SMC NETWORKS LANSEAZĂ NOI BRIDGE-URI WIRELESS

Noile bridge-uri de exterior EliteConnect sunt disponibile în două modele: SMC2890W-AG şi SMC2891W-AG cu antenă integrată de 5GHz. SMC2890W-AG acceptă până la 16 legături WDS pentru conectarea reţelei LAN din sediul central al firmei cu filialele sale. Arhitectura "dual radio" permite diferite opţiuni de conectare, utilizând fie banda wireless 802.11a (5 GHz), fie 802.11b/g (2,4 GHz). Ambele benzi de frecvenţă pot fi utilizate în modul Access Point.

www.smc.com

PCI SIG

Plăcile video de 300W, la un pas de standardizare

Puterea consumată de o placă video a crescut de la 60 la 160 de waţi în ultimii trei ani, iar trendul ascendent se menţine în continuare. PCI special interest group (PCI SIG) lucrează la un nou standard care va permite platformelor curente un consum maxim de 300W. Atât ATI Radeon HD 2900 XT, cât şi NVIDIA GeForce 8800 GTX/Ultra îndeplinesc specificaţiile slotului PCI-Express 1.1/1.0a. Consumul maxim permis pentru o placă video montată pe acest slot este de 150W, 75W oferiţi de slot şi 75W consumaţi prin intermediul conectorului PCIe de la sursa de alimentare. GeForce 8800 GTX/Ultra consumă aproximativ 130W, din care 80W sunt devoraţi direct din sursa de alimentare prin doi conectori pentru a nu exista probleme. ATI Radeon HD 2900 XT are un consum de 160W şi utilizează doi conectori externi cu 6 şi 8 pini. Noul standard PCI-Express 225W/300W le va oferi producătorilor posibilitatea de a creşte consumul plăcilor video până la maximum 300W, precum şi un volum mai mare pentru răcirea acestora.

www.pcisig.com



VIA

NanoBook UMD - calculatorul ultraportabil

VIA Technologies a prezentat un nou UMPC (Ultra Mobile PC) care cântăreşte numai 850 de grame şi măsoară



230x171x29.4mm. Ultraportabilul, proiectat şi realizat împreună cu First International Computer (FIC), este construit cu ajutorul chip-ului VIA VX700. Soluţia adoptată de VIA presupune un singur chip, care conţine atât northbridge-ul, cât şi southbridge-ul într-o singură pastilă cu o amprentă de 35x35mm. VIA NanoBook UMD (Ultra Mobile Device) înglobează un procesor VIA C7-M 1.2GHz, construit pe baza tehnologiei IBM de 90nm, care funcţionează la o tensiune redusă şi asigură o autonomie de până la cinci ore. PC-ul poate rula unul din sistemele de operare Microsoft Windows XP sau Windows Vista, dispune de un ecran LCD WVGA cu diagonala de 7 inch, 1GB memorie DDR2, HDD de 30 sau 60GB, în funcţie de variantă, 802.11g WiFi şi Bluetooth. Calculatorul ultraportabil va fi disponibil începând cu a doua jumătate a anului 2007.

www.via.com.tw

SONY

Camerele video HD devin o banalitate

Sony a lansat două noi camere video digitale HD. Modelul HDR-SR8, ce pare să înlocuiască varianta anterioară SR7, dispune de un senzor CMOS cu rezoluţia de 3.2 megapixeli, 10x zoom optic, stabilizator optic de imagine şi lentile Carl Zeiss Vario-Sonnar pentru maximă fidelitate. Sony SR5C beneficiază de un ecran LCD wide touchscreen cu diagonala de 2.7 inch şi înglobează un harddisk de 100GB pe care pot fi stocate aproximativ 36 de ore de film în format HD 1080i. Fotografiile ce pot fi realizate în timpul filmării HD au rezoluţia maximă de 2304x1728 şi sunt stocate pe un card Memory Stick Duo. Printre opţiunile deosebite se numără şi "Smooth Slow Recording", care permite creşterea numărului de cadre pe secundă de la 60 la 240fps pentru 3 secunde; astfel, se poate realiza un film cu durata de 12 secunde în care detaliile mişcărilor rapide sunt prezentate cu acurateţe. Noile camere video digitale lansate de Sony în luna iulie au preţuri de aproximativ 1.300 de dolari pentru modelul SR5C şi 1.600 de dolari pentru HDR-SR8.



www.sonystyle.com

XEROX

O nouă imprimantă color cu cerneală solidă lansată de Xerox în România

Xerox prezintă în România Phaser 8560, o nouă imprimantă color cu cerneală solidă la un preţ accesibil. Imprimarea cu cerneală solidă combină calitatea cu viteza mare de lucru. Noul model imprimă la o viteză de 30 de pagini pe minut atât alb-negru, cât şi color, prima pagină fiind tipărită în numai cinci secunde. Phaser 8560 are un procesor de 600MHz şi memorie standard de 256MB, extensibilă până la maximum 1GB. Cele două tăvi de alimentare au o capacitate totală de 625 de coli. Pentru volume mai mari de documente se pot adăuga două tăvi suplimentare, cu o capacitate totală de 1675 de coli. Phaser 8560 imprimă la o rezoluţie de maximum 2400dpi FinePoint, iar imaginea reprodusă pe hârtie este clară. Imprimanta prelucrează hârtie de diferite tipuri, cu o grosime maximă de 220 gm2. De asemenea, se pot tipări plicuri, etichete, carduri şi alte suporturi speciale. Procesul de tipărire presupune topirea cernelii în urma comenzii de tipărire, iar imprimarea se realizează printr-o singură trecere, toate culorile fiind aplicate în acelaşi timp. Cerneala aderă la coala de hârtie şi se solidifică aproape instantaneu, astfel încât imaginea tipărită este clară. Imprimarea cu cerneală solidă reprezintă o alternativă economică şi ecologică pentru tipărirea uzuală de documente. Cartuşele de cerneală au dimensiuni reduse şi se schimbă cu uşurinţă. În plus, produc



cu 90% mai puţine reziduuri toxice decât orice alt tip de imprimantă. Preţul recomandat al Xerox Phaser 8560 porneşte de la 898 de dolari şi poate varia în funcţie de configuraţie.

www.xerox.ro

PE SCURT

SOLUŢIE DE RĂCIRE INGENIOASĂ

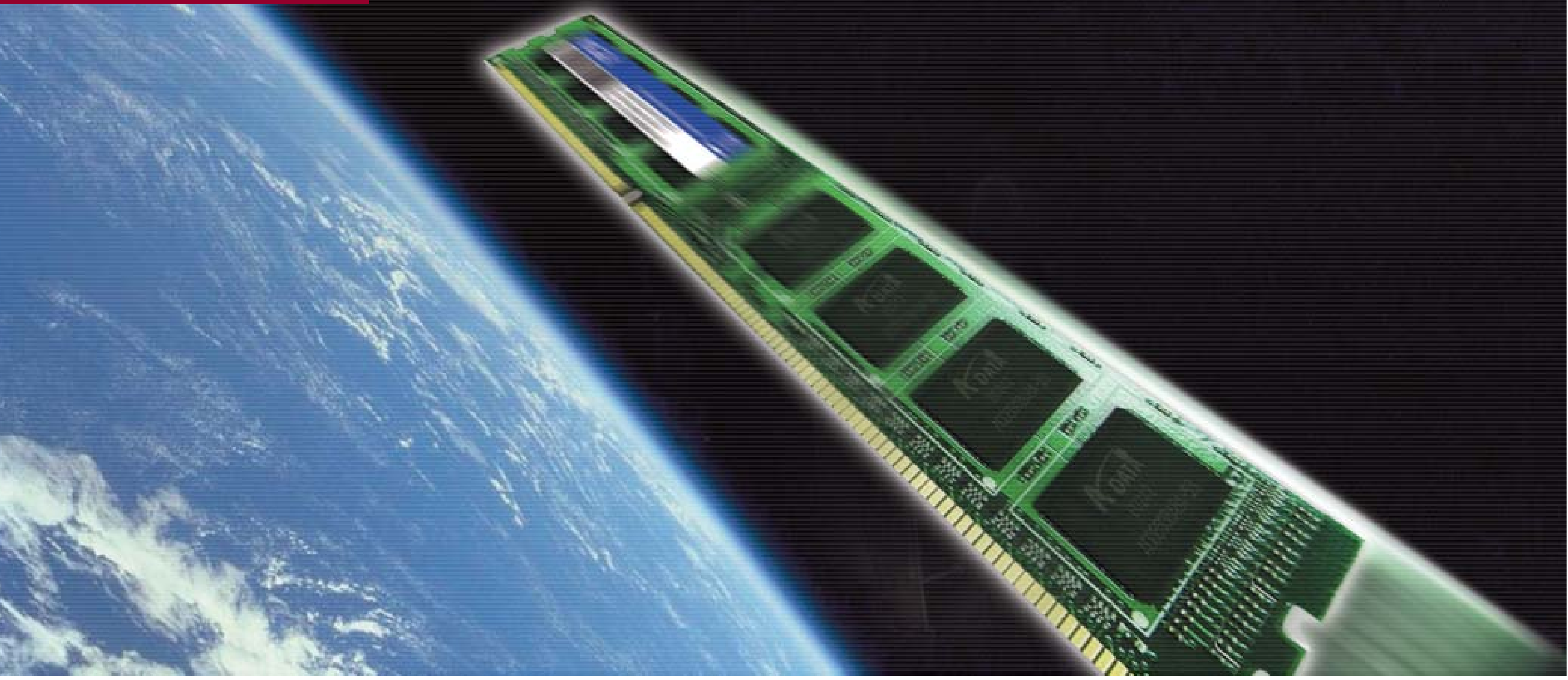
Thermalright a prezentat în cadrul COMPUTEX 2007 o soluţie de răcire extremă capabilă să disipeze nu mai puţin de 100W. "Heat Sink Case", aşa cum sugerează şi numele, uneşte heat sink-ul montat pe procesor cu panourile carcasei fabricate din aluminiu prin intermediul unor heat pipe-uri. Thermalright HSC va fi disponibil în lunile viitoare la un preţ de aproximativ 500 de dolari.

www.thermalright.com

250GB PE PLATAN

Seagate a anunţat primul harddisk pentru laptop care stochează nu mai puţin de 250GB pe un singur platan. Noua tehnologie care oferă o densitate a datelor de 180Gb pe inch pătrat va fi înglobată în seria 7200.10. Avantajele utilizării unui singur platan constau într-un consum mai mic de energie electrică, foarte important pentru autonomia sistemului portabil. Hardisk-urile de acest gen sunt mai silenţioase, au mai puţine piese în mişcare şi degajă mai puţină căldură.

www.seagate.com



DDR3
O NOUĂ FRONTIERĂ

Cariera memoriilor DDR2, care a debutat în anul 2003, se apropie de sfârşit, urmând să fie înlocuite de noul standard - PC3.

PE DATA DE 1 IUNIE 2000, JEDEC (JOINT Electron Device Engineering Council) făcea publice specificaţiile noilor memorii, DDR SDRAM (double-data-rate synchronous dynamic random access memory). Acestea urmau să înlocuiască modelele single-data-rate SDRAM şi ofereau o lăţime de bandă superioară acestora. Practic, rata de transfer era aproape dublă, menţinându-se acelaşi FSB (front side bus). Astfel, un sistem cu FSB 100MHz avea o frecvenţă de ceas efectivă de 200MHz.

Pentru calcularea lăţimii de bandă se foloseşte următoarea formulă: FSBx2(double-rate)x64(număr de biţi transferaţi într-un ciclu)/8(număr de biţi într-un octet sau byte). De aici reiese foarte uşor că lăţimea de bandă pentru memoriile DDR 200MHz (primele lansate) era de 1600MB/s, în timp ce pentru modelele de 400MHz (ultimele modele DDR standardizate), aceasta este de 3200MB/s. Aceste valori ale lăţimii de bandă stau la baza denumirilor pe care le-au căpătat memoriile DDR: PC1600, PC2100, PC2700 şi PC3200. Aceeaşi regulă este valabilă şi în cazul memoriilor DDR2, unde ultimul standard este PC2-6400.

La trei ani de la apariţia memoriilor DDR2, a venit timpul ca acestea să fie înlocuite cu unele mai performante: DDR3. Frecvenţa pentru memoriile DDR3 porneşte de la 800MHz, prin modelul PC3-6400. Conform JEDEC, cele mai rapide memorii DDR3 pot fi tactate la 1600MHz şi poartă numele PC3-12800. Între aceste două extreme, vor mai fi disponibile memorii tactate la 1066MHz (PC3-8500) şi la 1333MHz (PC3-10600). Ca şi în cazul generaţiilor DDR şi DDR2, valorile 6400, 8500, 10600 şi 12800 din denumirea modelelor DDR3 reprezintă lăţimea de bandă aferentă fiecăreia. Există, desigur, memorii DDR2 care au depăşit 1066MHz, însă acestea nu au fost standardizate şi nici nu vor fi datorită tensiunii de alimentare, considerabil mai mare decât cea specificată în documentaţia JEDEC.

Conform specificaţiilor existente la ora actuală, noile memorii vor fi disponibile sub forma unor module de 240 pini cu capacităţi de 256MB, 512MB, 1GB şi 2GB. Ţinând însă cont de cerinţele aplicaţiilor actuale, este greu de crezut că vor fi introduse modele de 256MB. Pe lângă frecvenţă mai mare, memoriile DDR3 se diferă de DDR2 prin tensiunea de alimentare mai mică - 1.5V faţă de 1.8V. Vor exista, cu siguranţă, producători precum GeIL care vor introduce modele supraalimentate pentru a obţine timing-uri mai bune sau frecvenţe mai mari.

SPD ŞI EPP

Serial Presence Detect (SPD) reprezintă un standard care permite accesarea automată a informaţiilor despre un modul de memorie. Pentru ca un modul de memorie să suporte SPD, standardul JEDEC cere ca anumiţi parametri să fie plasaţi în primii 128B ai unui EEPROM. Printre aceşti parametri se numără şi latenţele pentru fiecare frecvenţă la care poate funcţiona memoria. În momentul pornirii unui calculator, acesta citeşte parametrii din SPD, precum latenţa CAS, lucru care permite o setare automată corectă a acesteia, fără a fi nevoie de intervenţia utilizatorului.

Enhanced Performance Profiles (EPP) este un SPD evoluat şi oferă informaţii adiţionale pentru overclocking. Informaţia este stocată în acelaşi EEPROM, în octeţii 99-127. Tehnologia EPP a fost introdusă de NVIDIA, iar chipset-urile compatibile cu aceasta sunt nForce5 şi nForce6. Primul producător de memorii care a introdus această tehnologie în produsele sale este Corsair şi,

Rezultate teste DDR2

	Gigabyte P35C-DS3R	MSI P35 Neo Combo
SiSoftSandra MB/s	5610	5490
Everest read MB/s	7004	6723
Everest write MB/s	4868	4864
Everest copy MB/s	5484	5421
Everest latency ns	64,1	73,3
PCMark05 memory	5600	5568

momentan, este disponibilă numai pentru modelele DDR2, însă este de aşteptat să o întâlnim şi la memoriile DDR3. Numele folosit de NVIDIA pentru memoriile EPP ce au trecut testele de performanţă şi stabilitate este "SLI-ready memory".

LATENŢA MEMORIEI

În domeniul calculatoarelor, latenţa memoriei reprezintă timpul scurs între iniţierea unei cereri şi satisfacerea ei. Unitatea de măsură cea mai utilizată pentru latenţa memoriilor SDRAM este ciclul de ceas.

Memoria DDR3, ca toate celelalte memorii SDRAM, este organizată ca o matrice, pe rânduri şi coloane. Informaţia din memorie este organizată în blocuri, definite de coordonatele rândului şi coloanei din care fac parte. Pentru ca un controller de memorie să acceseze informaţia dintr-o memorie SDRAM, acesta trebuie să execute următorii paşi: memoria este în stadiul idle; se activează un anumit rând din memorie, operaţie care necesită câteva cicluri de ceas; după perioada de aşteptare, se emit adresa coloanei şi comanda (citire sau scriere); când este necesară activarea unui alt rând, rândul curent trebuie dezactivat prin emiterea comenzii Precharge, care necesită câteva cicluri de ceas. Datorită acestor patru paşi, memoriile au patru latenţe importante. tCAS reprezintă numărul de cicluri de ceas necesare pentru accesarea unei anumite coloane şi mai poartă numele de CAS sau tCL. tRCD (RAS to CAS Delay) se referă la numărul de cicluri care au loc între definirea unui rând şi definirea unei coloane. tRP (RAS Precharge) este numărul de cicluri necesare pentru încheierea accesului la un rând de memorie şi accesarea unui alt rând. tRAS reprezintă numărul minim de cicluri care au loc între cerere şi comanda Precharge.

TEST DDR3

Deşi JEDEC nu a eliberat încă specificaţiile finale pentru DDR3, companii precum GeIL, ADATA sau Kingston s-au grăbit să prezinte publicului noile lor produse. Nici plăcile de bază cu suport DDR3 nu s-au lăsat aşteptate prea mult. Deocamdată, singurul chipset disponibil care oferă suport DDR3 provine de la Intel şi poartă numele de Bearlake. Prin amabilitatea Kingston şi ADATA, pe de o parte, şi Senorg şi Skin, pe de altă parte, am putut testa două kit-uri dual channel 2x1024MB: Kingston cu CAS 7 şi ADATA cu CAS 6. Pentru test, am folosit trei platforme: ASUS P5K3 Deluxe, GIGABYTE P35C-DS3R şi MSI P35 Neo Combo. Ultimele două sunt Combo, putând funcţiona atât cu memorii DDR3, cât şi cu memorii DDR2. Procesorul folosit pentru test a fost un Intel Core 2 QX6700, iar ca placă video am utilizat un GeForce 8800GTS.

Ca prim pas al testării, am rulat o serie de jocuri la rezoluţie minimă şi câteva aplicaţii sintetice. În continuare, am mărit frecvenţele procesorului şi memoriei, în limitele stabilităţii sistemului. La final, am rulat aplicaţiile sintetice legate strict de memorie pe cele două plăci de bază Combo echipate cu un kit dual channel GeIL 2x1024MB DDR2 800MHz.

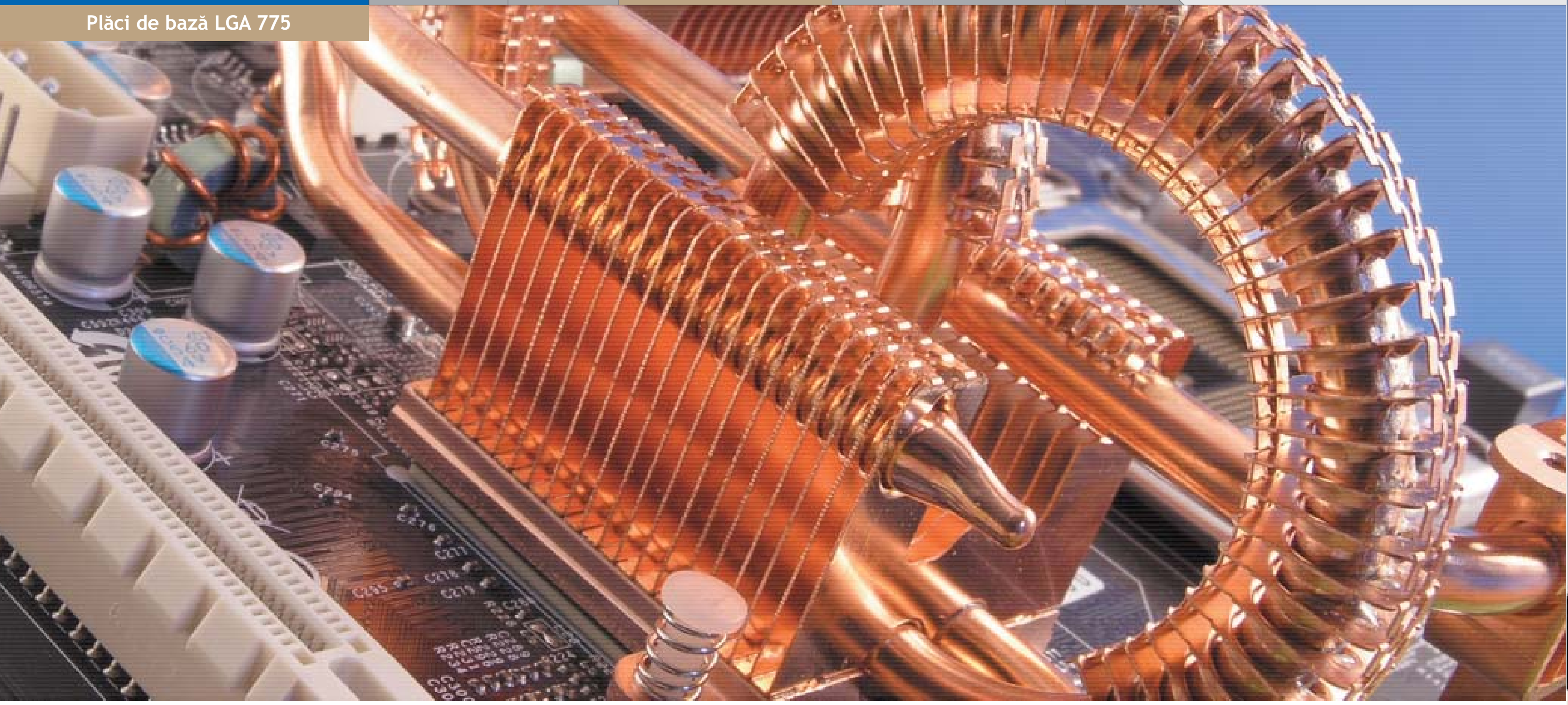
Rezultate teste DDR3

	ADATA	Kingston
ASUS P5K3 Deluxe		
SiSoftSandra MB/s	5905	5867
Everest read MB/s	7596	7524
Everest write MB/s	4870	4871
Everest copy MB/s	5527	5514
Everest latency ns	66.8	67.7
PCMark05 memory	5734	5698
3DMark2001	47386	47172
3DMark06	9928	9915
Company of Heroes	152.9	159.4
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Cernobyl	574.00	575.20
Half Life 2: Lost Coast	176.24	178.66
Supreme Commander	45.20	45.20
Frecvenţe overclocking CPU/mem	3.48GHz/1384MHz	3.48GHz/1384MHz
SiSoftSandra OC	7231	7222
Everest read OC	8901	8880
Everest write OC	6324	6322
Everest copy OC	7021	7022
Everest latency OC	58.1	59
GIGABYTE P35C-DS3R		
SiSoftSandra MB/s	5824	5787
Everest read MB/s	7476	7406
Everest write MB/s	4866	4867
Everest copy MB/s	5531	5518
Everest latency ns	67.0	67.9
PCMark05 memory	5653	5618
3DMark2001	46372	46163
3DMark06	9920	9908
Company of Heroes	156.9	163.6
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Cernobyl	554.87	556.03
Half Life 2: Lost Coast	175.18	177.59
Supreme Commander	44.45	44.55
Frecvenţe overclocking CPU/mem	3.08GHz/1238MHz	3.10GHz/1240MHz
SiSoftSandra OC	6194	6192
Everest read OC	7335	7328
Everest write OC	5649	5650
Everest copy OC	6236	6241
Everest latency OC	62.1	62.3
MSI P35 Neo Combo		
SiSoftSandra MB/s	5816	5778
Everest read MB/s	7425	7354
Everest write MB/s	4866	4865
Everest copy MB/s	5534	5520
Everest latency ns	70.5	71.4
PCMark05 memory	5696	5660
3DMark2001	47319	47105
3DMark06	9935	9921
Company of Heroes	161.0	167.8
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Cernobyl	562.71	563.88
Half Life 2: Lost Coast	182.33	184.21
Supreme Commander	44.31	44.40
Frecvenţe overclocking CPU/mem	3.20GHz/1280MHz	3.20GHz/1280MHz
SiSoftSandra OC	6969	6948
Everest read OC	8899	8829
Everest write OC	5835	5834
Everest copy OC	6650	6661
Everest latency OC	58.6	59.4

CONCLUZIE

Deşi îmbunătăţirile aduse de DDR3-1066 din punctul de vedere al performanţelor sunt neglijabile, acestea se vor mări în scurt timp, cum s-a întâmplat şi în cazul DDR2. De asemenea, nu trebuie neglijate nici avantajele pe care le oferă DDR3 industriei de notebook-uri datorită consumului energetic redus. Tot datorită acestui consum redus, căldura disipată de DDR3 este mai mică decât în cazul DDR2, ceea ce conduce la posibilităţi de overclocking superioare perioadei de dominaţie DDR2.

Radu Bozga
radu.bozga@xtrempc.ro



PLĂCI DE BAZĂ LGA 775

NOUA LIMITĂ DE VITEZĂ: 1333MHZ

Deoarece lansarea noilor procesoare Intel, cu FSB 1333MHz, se apropie cu paşi repezi, o evaluare amănunţită a platformelor disponibile pe piaţă este obligatorie.

CONFORM ULTIMELOR DATE FURNIZATE DE INTEL, noile procesoare, cu nume de cod Penryn vor fi disponibile începând cu primul trimestru al anului 2008. Deşi mulţi dintre utilizatori îşi doreau ca această lansare să aibă loc mai devreme, grăbirea ei nu se justifica. Motivele sunt lesne de înţeles. În primul rând, ar fi apărut o concurenţa inutilă (din punctul de vedere al producătorului) între actualele Core 2 Duo şi Penryn. De asemenea, a fost necesar să se ţină cont de inexistenţa unor platforme compatibile cu noile procesoare. Există de ceva timp, într-adevăr, plăcile de bază realizate în jurul chipset-urilor NVIDIA din seria a şasea, dar scopul Intel nu este acela de a spori succesul înregistrat de acestea. Drept urmare, Intel a amânat lansarea lui Penryn pentru a realiza un ecosistem echilibrat prin introducerea chipset-urilor din familia Bearlake.

INTEL P35 ŞI NVIDIA NFORCE 6XX

Ultimele chipset-uri lansate de NVIDIA pentru procesoare Intel, cele care formează seria a şasea, suportă procesoare cu FSB de maximum 1333MHz. Aceste plăci de bază au adus şi alte îmbunătăţiri, precum al treilea slot PCI-Express Graphics, mărirea numărului de porturi USB la 10 şi a conectorilor SATA la şase. Prin P35, Intel reuşeşte să ofere un produs competitiv, compatibil cu următoarea generaţie de procesoare. Mai mult, P35 îi oferă producătorului un avantaj faţă de NVIDIA datorită suportului pentru memorii DDR3.

PROCEDURA DE TESTARE

La test au fost primite toate plăcile de bază care oferă suport pentru FSB1333. Astfel, am avut drept concurenţi întreaga serie şase de la NVIDIA (nForce 680i SLI, nForce 680i LT SLI, nForce 650i SLI şi nForce 650i Ultra) şi chipset-ul P35 al Intel. În cazul modelelor dotate cu Intel P35, s-a impus condiţia suportului pentru memorii DDR2. Deoarece am testat numai chipset-uri de ultimă generaţie, am ales unele dintre cele mai puternice componente ale momentului pentru a realiza platforma de test. Astfel, am utilizat un procesor Intel Core 2 Quad QX6700, o placă video Leadtek WinFast PX8800 GTS TDH şi un kit dual channel 2x1024MB GeIL DDR2 800MHz DDR2. De asemenea, am folosit o serie de jocuri de actualitate, precum S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Cernobyl sau Company of Heroes pentru testarea performanţelor în jocuri.

Deoarece performanţele unei plăci de bază contează cel mai mult pentru utilizator în momentul alegerii ei, am alocat câte 40 de procente din nota finală jocurilor şi aplicaţiilor sintetice. Deoarece pasionaţii de overclocking sunt tot mai mulţi, importanţa acestui procedeu este în continuă creştere. Cu toate acestea, exista o serie de factori, precum temperatura camerei sau eficienţa sistemului de ventilare a carcasei, care influenţează valorile maxime ce se pot obţine. De asemenea, aceste valori pot să difere uşor între două exemplare ale aceluiaşi model. Din aceste motive, am acordat posibilităţii de overclocking o pondere de 15% din nota finală. Restul de cinci procente au fost rezervate dotărilor precum numărul de porturi USB, SATA sau tipul sistemului de răcire. Accesoriile fiecărei plăci au fost şi ele notate. Deşi pentru pasionaţii de jocuri şi iubitorii de overclocking aceste aspecte au mai puţină importanţă, există o serie de utilizatori care se ghidează după ele în alegerea unei componente de calculator.

CONCLUZIE

Deşi NVIDIA s-a străduit şi a depus eforturi uriaşe pentru a le oferi producătorilor de plăci de bază cele mai puternice chipset-uri de pe piaţă, Intel atacă acum în forţă prin P35, oferind performanţe de invidiat. Memoriile DDR3 sunt privite deocamdată cu scepticism, însă va veni cu siguranţă momentul în care vor echipa toate PC-urile de ultimă generaţie. Deşi chipset-urile nForce 6xx se descurcă admirabil, NVIDIA va fi cu siguranţă nevoită să lanseze o nouă serie care să ofere suport pentru memoriile DDR3.

Radu Bozga
radu.bozga@xtrempc.ro


"Sony", "Handycam" şi "like.no.other" sunt mărci înregistrate ale Sony Corporation, Japonia.
o vară prelungită
www.sony.ro



GIGABYTE
P35-DQ6



Chipset: Intel P35 • Sloturi: 2xPCI-E x16, 3xPCI-E x1, 2xPCI • Conectori: 12xUSB, 1xGigabit LAN, 3xFirewire

8.96

GIGABYTE completează seria de plăci de bază DQ6 prin introducerea unei soluţii realizate în jurul celui mai nou chipset Intel - P35.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Sistemul de răcire cu heat pipe-uri are nişte dimensiuni impresionante şi ar putea împiedica montarea anumitor coolere pentru procesor. Cu toate acestea, va fi cu siguranţă apreciat de utilizatorii care îşi doresc un sistem silenţios. Noul southbridge, ICH9, oferă suport pentru opt conectori SATA, iar pachetul conţine bracket-urile eSATA. Înlăturarea plăcii video din slot se realizează destul de uşor, datorită sistemului de blocare ergonomic folosit de GIGABYTE. Timpul de verificare a tensiunilor de alimentare după modificarea frecvenţelor din BIOS poate fi deranjant pentru unii, deoarece este puţin cam mare - aproximativ 13 secunde.

PERFORMANŢE

Deşi BIOS-ul oferă opţiuni avansate pentru overclocking, precum o plajă de tensiuni de alimentare pentru procesor cu valori cuprinse între 0.5V şi 2.35V, acesta este totuşi destul de rigid. Astfel, în cazul fixării FSB-ului la valoarea de 346MHz, următoarea valoare pe care o poate lua memoria după 865MHz este de 1038MHz. Lăţimea de bandă a interfeţei cu memoria, măsurată cu SiSoftSandra, este destul de mică - sub 6GB/s. În S.T.A.L.K.E.R. s-a înregistrat o medie de 573 de cadre pe secundă, iar în Half Life 2: Lost Coast 173.62 cadre pe secundă. Prin overclocking, rezultatele obţinute în aceste jocuri au fost de 716, respectiv 206.09 cadre pe secundă.

CONCLUZIE

GIGABYTE P35-DQ6 se adresează iubitorilor de jocuri şi pasionaţilor de overclocking mai puţin pretenţioşi.

645Lei	36 luni	Asesoft Distribution
653Lei	36 luni	Caro Group
769Lei	36 luni	Ultra PRO Computers

ABIT
Fatal1ty FP-IN9 SLI



Chipset: NVIDIA nForce 650i SLI • Sloturi: 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 2xPCI • Conectori: 8xUSB, 1xGigabit LAN

8.77

Deşi face parte din familia Fatal1ty, FP-IN9 SLI nu beneficiază de cel mai puternic chipset de pe piaţă.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Folosind un nForce 650i SLI ca northbridge, sistemul de răcire este destul de simplu. S-a optat pentru trei radiatoare, unul pentru northbridge, unul pentru southbridge şi un al treilea pentru VRM. Utilizarea plăcii fără a o monta în prealabil într-o carcasă este uşurată de prezenţa celor două butoane pentru funcţiile de Power şi Reset. Cele patru porturi SATA ar trebui să fie suficiente pentru cea mai mare parte dintre utilizatori, în timp ce alţii s-ar putea plânge de existenţa unei singure interfeţe Ethernet. Dispunând de trei conectori de alimentare pentru ventilatoare auxiliare, Fatal1ty FP-IN9 SLI îi oferă utilizatorului posibilitatea de a ventila eficient carcasa fără a folosi conectorii de tip MOLEX ai sursei de alimentare.

PERFORMANŢE

În ciuda faptului că chipset-ul nForce 650i SLI nu este o soluţie destinată overclocking-ului, BIOS-ul este flexibil în această privinţă. Cu toate acestea, la o frecvenţă a procesorului mai mare de 3.11GHz, sistemul a devenit instabil. Deşi are un preţ accesibil, placa a ştiut să pună în valoare componentele utilizate în test. Astfel, în 3DMark06 s-au înregistrat 9920 de puncte, iar în PCMark05 8243 de puncte. Company of Heroes a rulat la rezoluţia 800x600 cu o medie de 156.4 cadre pe secundă.

CONCLUZIE

Oferind performanţe bune în jocuri şi posibilitatea realizării unui overclocking de peste 10%, Fatal1ty FP-IN9 SLI se adresează cunoscătorilor cu un buget redus. În plus, conform NVIDIA, oferă suport pentru următoarea generaţie de procesoare Intel.

402Lei	24 luni	Global Systems Communications
410Lei	24 luni	IT Direct
428Lei	36 luni	ProCA România

MSI
P6N SLI Platinum



Chipset: NVIDIA nForce 650i SLI • Sloturi: 2xPCI-E x16, 1x PCI-E x1, 3x PCI • Conectori: 8xUSB, 2x Firewire, 1xGigabit LAN, 1xeSATA

8.74

P6N SLI Platinum reprezintă versiunea îmbunătăţită a modelului P6N SLI din punctul de vedere al dotărilor.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Primul lucru care se remarcă în pachet sunt cablurile IDE rounded şi un cablu eSATA. Deşi multe dintre plăcile de bază realizate în jurul chipset-ului nForce 650i SLI dispun de un sistem de răcire simplu, realizat dintr-unul sau două radiatoare, P6N SLI Platinum beneficiază de o soluţie avansată, cu heat pipe-uri şi, dacă doreşte, utilizatorul poate monta ventilatorul din pachet pe cooler-ul de pe northbridge. De apreciat este prezenţa a trei slot-uri PCI, chiar dacă unul dintre ele devine inutilizabil în cazul montării unei plăci video dual slot. Revenirea la valorile implicite ale BIOS-ului se realizează destul de uşor, prin simpla apăsare a unui buton intitulat SW1, amplasat în preajma bateriei.

PERFORMANŢE

Deşi foloseşte un chipset din seria a şasea de la NVIDIA, performanţele sunt modeste. În Company of Heroes s-a înregistrat o medie de 148.4 cadre pe secundă, în timp ce în 3DMark06 s-au obţinut 9869 de puncte. Stabilitatea sistemului s-a menţinut până la o frecvenţă a procesorului de 3.11GHz, iar pentru memorii nu s-a putut depăşi pragul de 855MHz. În ciuda măririi frecvenţelor, rezultatele la teste nu au fost îmbunătăţite considerabil, în Supreme Commander acestea fiind foarte apropiate. Pe viitor, se poate recurge la un upgrade datorită celui de-al doilea slot PCI-E x16.

CONCLUZIE

Deşi beneficiază de dotările unui produs de top, MSI P6N SLI Platinum reprezintă o soluţie accesibilă care cu siguranţă va atrage atenţia unui număr mare de utilizatori.

515Lei	36 luni	Skin

ASUS
P5N-E SLI



Chipset: NVIDIA nForce 650i SLI • Sloturi: 2xPCI-E x16, 1x PCI-E x1, 2x PCI • Conectori: 8xUSB, 2x Firewire, 1xGigabit LAN, 1xeSATA

8.63

P5N-E SLI este una dintre cele mai accesibile plăci de bază cu suport pentru configurații SLI oferite de ASUS.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Primul lucru de remarcat este absența unei soluții de răcire pentru southbridge, în ciuda faptului că acesta se încălzește destul de mult. Cu toate acestea, northbridge-ul beneficiază de un radiator impunător din aluminiu. Pentru a reduce costurile cât mai mult posibil, producătorul a renunțat și la uzualul socket pentru montarea chip-ului cu BIOS-ul. Fiind lipit direct pe placă, acesta nu va putea fi înlăturat și înlocuit decât folosind aparatură specială pentru lipit și dezlipit. Deși face parte din segmentul componentelor cu dotări minime, P5N-E SLI oferă un conector eSATA. Designul a fost ales în așa fel încât accesul la sistemul de blocare a modulelor de memorie să nu fie împiedicat de placa video.

PERFORMANȚE
Placa nu excelează prin performanțe nici în jocuri și nici în aplicațiile sintetice. Astfel, arhivarea directorului folosit ca etalon s-a realizat în patru minute și 17 secunde. Company of Heroes a rulat cu o medie de 155.1 cadre pe secundă, în timp ce în Half Life 2: Lost Coast s-au înregistrat sub 170 de cadre pe secundă. Scorul obținut în 3DMark06 a scăzut sub 9900 de puncte. Deși BIOS-ul oferă opțiuni pentru overclocking, acestea s-au dovedit a fi inutilizabile deoarece placa devenea instabilă la cea mai mică modificare a frecvențelor.

CONCLUZIE
ASUS P5N-E SLI este o placă de bază cu performanțe modeste, ceea ce o transformă într-o soluție destinată utilizatorilor fără prea mari pretenții și cu un buget redus, dar care țin la calitatea brand-ului.

381Lei	36 luni	Depozitul de Calculatoare

MSI
P35 Neo



Chipset: Intel P35 • Sloturi: 1xPCI-E x16, 3xPCI-E x1, 2xPCI • Conectori: 12xUSB, 1xGigabit LAN, 2xFirewire

8.84

MSI P35 Neo reprezintă o soluție modestă și, implicit, accesibilă a celui mai nou chipset Intel - P35 sau Bearlake.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Deși placa dispune de trei slot-uri PCI-E x1, în cazul montării unei plăci video dual slot, numai două dintre acestea mai pot fi utilizate. De asemenea, se observă prezența a numai doi conectori de alimentare pentru ventilatoare de sistem, iar accesul la unul dintre aceștia este blocat atunci când se folosește o placă video de dimensiuni mari, precum un GeForce 8800GTS sau 8800GTX. Trebuie însă apreciată poziționarea bancurilor de memorie, care permite accesul la sistemul de blocare indiferent de placa video utilizată. Pachetul este destul de sărac, conținând un cablu SATA, un adaptor de alimentare SATA și un cablu IDE. La acestea se adaugă discurile cu drivere pentru Windows XP și Windows Vista și tăblița pentru back panel.

PERFORMANȚE
Când componentele au rulat la frecvențe implicite, MSI P35 Neo s-a remarcat prin rezultate precum 575.28 de cadre pe secundă în S.T.A.L.K.E.R. sau 9920 de puncte în 3DMark06. Deși plăcile de bază MSI nu au un renume printre pasionații de overclocking, FSB-ul a putut fi mărit până la 1304MHz. Memoriile nu au putut fi însă tactate la mai mult de 815MHz. Datorită rigidității BIOS-ului, menținând frecvența de 3.26GHz pentru procesor, următoarea valoare pe care ar fi putut-o lua memoria ar fi fost de 978MHz.

CONCLUZIE
MSI P35 Neo este o placă de bază potrivită sistemelor gaming de nivel mediu, dar, în același timp, nu este recomandată pasionaților de overclocking.

439Lei	36 luni	Skin

ABIT
IN9 32X-MAX Wi-Fi



Chipset: NVIDIA nForce 680i SLI • Sloturi: 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x8, 1xPCI-E x1, 2xPCI • Conectori: 10xUSB, 2xGigabit LAN, 2xFirewire, 2xeSATA

8.92

Beneficiind de cel mai puternic chipset de la NVIDIA, IN9 32X-MAX Wi-Fi reprezintă în momentul de față nava-amiral de la ABIT.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Deși folosește unul dintre cele mai fierbinți chipset-uri de pe piață, nForce 680i SLI, IN9 dispune de un sistem de răcire fără ventilatoare, alcătuit din trei radiatoare legate între ele prin heat pipe-uri. În cazul operațiilor de diagnosticare și depanare, indicatorul de coduri de eroare și butoanele pentru Power și Reset se pot dovedi foarte utile. Amplasarea bancurilor de memorie este aleasă foarte inspirat și nu incomodează montarea plăcii video, indiferent de dimensiunile acesteia. Pentru cei care transportă cantități mari de informație, dar nu dispun de un harddisk extern, pe lângă obișnuiții conectori USB, Gigabit LAN sau S-PDIF, placa oferă și doi conectori eSATA. Cele 14 LED-uri de pe spatele plăcii pot fi programate să stea aprinse, stinse sau să clipească după unul din cele șapte modele predefinite în BIOS.

PERFORMANȚE
Menținând frecvențele implicite ale componentelor, în 3DMark06 s-au înregistrat peste 9900 de puncte, iar arhivarea directorului-etalon s-a realizat în mai puțin de patru minute. Half Life 2: Lost Coast a rulat cu o medie de 173.8 cadre pe secundă. Fiind foarte flexibil din punctul de vedere al setărilor pentru overclocking, frecvența procesorului a fost mărită la 3.43GHz. Cu toate acestea, sistemul devenea instabil la fixarea unei frecvențe mai mari decât 859MHz pentru memorii.

CONCLUZIE
Datorită dotărilor și performanțelor oferite, ABIT IN9 32X-MAX Wi-Fi se adresează în primul rând pasionaților de PC modding.

1027Lei	24 luni	IT Direct
1077Lei	24 luni	Senorg România

BFG nForce 680i SLI



Chipset: NVIDIA nForce 680i SLI • Sloturi: 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x8, 1xPCI-E x1, 2xPCI • Conectori: 10xUSB, 2xGigabit LAN, 2xFirewire

8.84

Pentru acest model, precum și pentru celelalte modele ale sale, BFG a preferat să folosească exact numele acordat de NVIDIA chipset-ului.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Placa respectă cu strictețe designul de referință NVIDIA, atât din punctul de vedere al PCB-ului, cât și din cel al sistemului de răcire. Acesta din urmă este format din două radiatoare conectate între ele printr-un heat pipe, al căror scop este acela de a menține o temperatură scăzută pe northbridge și southbridge. Dacă dorește, utilizatorul poate monta pe radiatorul de pe northbridge ventilatorul din pachet. Placa dispune de încă două radiatoare de dimensiuni reduse pentru VRM. Anumite probleme pot fi diagnosticate foarte ușor datorită indicatorului cu LED-uri prezent în partea inferioară a plăcii. Utilizarea plăcii în laborator este ușurată de prezența celor două butoane, pentru Power și Reset.

PERFORMANȚE

La testul de procesor din PCMark05, BFG nForce 680i SLI a obținut 8605 puncte, în timp ce lățimea de bandă cu memoria măsurată cu SiSoftSandra a fost de 5710MB/s. Pentru cei nemulțumiți de performanțele sistemului, placa oferă opțiuni avansate de overclocking. În laborator, am mărit frecvența procesorului la 3.45GHz, iar cu memoria am fost nevoiți să ne limităm la valoarea de 865MHz pentru a menține stabilitatea sistemului. Cu aceste modificări, în 3DMark06 s-au obținut 10.286 de puncte, iar lățimea de bandă cu memoria a crescut la 6984MB/s.

CONCLUZIE

BFG nForce 680i SLI este o variantă potrivită pentru orice pasionat de jocuri și, în același timp, o soluție excelentă pentru iubitorii de overclocking.

763Lei	36 luni	IT Direct

ASUS Striker Extreme



Chipset: NVIDIA nForce 680i SLI • Sloturi: 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x8, 2xPCI-E x1, 2xPCI • Conectori: 10xUSB, 2xGigabit LAN, 2xFirewire, 2xeSATA

8.99

Striker Extreme este cea mai spectaculoasă placă de bază ASUS și face parte din familia Republic of Gamers.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Pe lângă conectorii obișnuiți, back panel-ul lui Striker Extreme conține un display care afișează stadiul din secvența de inițializare prin care trece sistemul, ora sau un string alcătuit din maximum opt caractere, ales de utilizator. Interfața audio este oferită de SupremeFX Audio, o placă audio PCI-Express x1. Pentru pasionații de PC modding, placa este echipată cu niște LED-uri albastre, care pot fi oprite cu ajutorul întrerupătorului de pe back panel. Funcțiile Power, Reset și clr CMOS sunt ușor de accesat datorită butoanelor aferente care se găsesc pe PCB. Pe lângă multitudinea de cabluri și accesorii, în bundle-ul plăcii găsim jocul Ghost Recon, lucru destul de neobișnuit pentru o placă de bază.

PERFORMANȚE

În Half Life 2: Lost Coast s-a obținut o medie de 178.97 cadre pe secundă, în timp ce Company of Heroes a rulat, în medie, cu 155.9 cadre pe secundă. În 3DMark06 s-au obținut 9889, puncte, iar lățimea de bandă cu memoria măsurată cu SiSoftSandra a fost de 5764MB/s. Pentru realizarea testului de arhivare, au fost necesare patru minute. Frecvența maximă atinsă cu Striker Extreme pentru procesorul Core 2 Quad QX6700 a fost de 3.43GHz, iar memoriile au funcționat stabil până la valoarea de 860MHz. În urma acestor schimbări, scorul din PCMark05 a crescut de la 8284 de puncte la 9539 de puncte.

CONCLUZIE

ASUS Striker Extreme este un produs de top destinat overclocking-ului și PC modding-ului, însă prețul este prohibitiv pentru mulți utilizatori.

965Lei	36 luni	IT Direct
1194Lei	24 luni	Ultra PRO Computers

GIGABYTE GA-N680SLI-DQ6



Chipset: NVIDIA nForce 680i SLI • Sloturi: 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x8, 1xPCI-E x1, 2xPCI • Conectori: 10xUSB, 4xGigabit LAN, 3xFirewire

8.96

GIGABYTE GA-N680SLI-DQ6 este cea mai dotată placă de bază disponibilă în momentul de față pe piață.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Sistemul de răcire adoptat de producător este de-a dreptul uimitor, însă acest lucru este și normal, fiind vorba de o placă de bază echipată cu cel mai fierbinte chipset al momentului - nForce 680i SLI. De la impunătoarele radiatoare de pe VRM, pornește un heat pipe care dispare în spatele plăcii, unde face legătura cu un radiator amplasat în dreptul procesorului. Cele patru interfețe Gigabit LAN pot părea inutile pentru unii dintre utilizatori, dar pot transforma placa într-o excelentă soluție de rutare software a pachetelor. Se remarcă poziționarea neobișnuită a slot-ului PCI-Express x8 - între cele două slot-uri PCI-Express x16. Datorită radiatoarelor de mari dimensiuni din jurul socket-ului, montarea anumitor coolere s-ar putea dovedi imposibilă.

PERFORMANȚE

Cum era de așteptat, GA-N680SLI-DQ6 a obținut rezultate bune atât în jocuri, cât și în aplicații sintetice. În Half Life 2: Lost Coast s-au obținut, în medie, 175.23 de cadre pe secundă, iar arhivarea directorului-etalon a durat patru minute. Deși chipset-ul nForce 680i SLI este recomandat de NVIDIA pentru overclocking extrem, sistemul a devenit instabil la o frecvență a procesorului mai mare de 3.26GHz. În privința memoriilor, am fost nevoiți să ne limităm la valoarea de 869MHz.

CONCLUZIE

Rezultatele obținute cu GIGABYTE GA-N680SLI-DQ6 și dotările sale o transformă într-o soluție destinată unui segment de piață format din dependenții de performanță la extrem și utilizatori excentrici.

939Lei	36 luni	Partenerii GIGABYTE România


Program Oferit cu Sprijinul
EPSON şi Microsoft România
EXCEED YOUR VISION
EURO 200
Ai intrat în program?
Investeşte inteligent. Noi îţi arătăm cum.
Ajutor Financiar Pentru Achiziţionarea de Calculatoare
AMD Sempron
Starter
Sempron 3000+
MB: ASUS M2TV-VM
CPU: AMD Sempron™ 3000+ Skt AM2
Memorie: DDR2 256MB, HDD: 80GB
Optical: DVD-Rom Sata
Case: Midi
Keyboard Multimedia
Mouse
GARANTIE 2 ANI
Preţ: 200 Euro
TVA inclus
Starter
Celeron 331
MB: Asus VIA P4M890, CPU: Celeron 331
Memorie: DDR2 256MB, HDD: 80GB
Optical: DVD-Rom Sata
Case: Midi
Keyboard Multimedia, Black&Silver
Mouse
Preţ: 200 Euro
TVA inclus
CADOU
MP3 Player KINETIX
MP3 Player, WMA Player
Capacitate 1GB
Autonomie până la 7 ore
Egalizator cu 5 benzi
Tunner FM
Reportofon
USB 2.0
LCD display
KINETIX
AMD 64 Athlon
GARANTIE 2 ANI
Smart
Athlon 3000+
MB: ASUS M2TV-VM
CPU: AMD Athlon™ 64 3000+ Skt AM2
Memorie: DDR2 512MB, HDD: 80GB
Optical: DVD-RW 20x
Video: GF7100 PCI Ex 128 MB
Case: Middle Tower, 400W
Keyboard Multimedia
Mouse
Preţ: 200 Euro + 280 Lei
TVA inclus
Smart
Pentium 631
MB: ASUS P4M890, CPU: Pentium 631
Memorie: DDR2 512MB, HDD: 80GB
Optical: DVD-RW 20x
Video: GF7100 PCI Ex 128 MB
Case: Middle Tower, 400W
Keyboard Multimedia
Mouse
Preţ: 200 Euro + 340 Lei
TVA inclus
EPSON
EXCEED YOUR VISION
CADOU
Epson Stylus D92
EPSON Stylus D92,
Imprimanta Inkjet A4, 25/13 ppm,
Rezolutie 5760x1440 dpi
Windows Vista Home Basic
Microsoft
AMD 64 Athlon
GARANTIE 2 ANI
Smart
Athlon 3000+ VIS
MB: ASUS M2TV-VM
CPU: AMD Athlon™ 64 3000+ Skt AM2
Memorie: DDR2 512MB, HDD: 80GB
Optical: DVD-RW 20x
Video: GF7100 PCI Ex 128 MB
Case: Middle Tower, 400W
Keyboard Multimedia
Mouse
Vista Home Basic
Preţ: 200 Euro + 670 Lei
TVA inclus
Smart
Pentium 631 VIS
MB: ASUS P4M890, CPU: Pentium 631
Memorie: DDR2 512MB, HDD: 80GB
Optical: DVD-RW 20x
Video: GF7100 PCI Ex 128 MB
Case: Middle Tower, 400W
Keyboard Multimedia
Mouse
Vista Home Basic
Preţ: 200 Euro + 730 Lei
TVA inclus
EPSON
EXCEED YOUR VISION
CADOU
Epson Stylus D92
EPSON Stylus D92,
Imprimanta Inkjet A4, 25/13 ppm,
Rezolutie 5760x1440 dpi
Microsoft
EPSON
EXCEED YOUR VISION
AMD
Smarter Choice
*Achiziţia calculatorului şi a produselor cu preţ special trebuie să se facă pe aceeaşi factură
ASUS BenQ SAMSUNG ELECTRONICS LITEON TwinMOS
Vă aşteptăm cu bonul valoric, începând cu 15 iunie 2007.
Pentru detalii suplimentare sună acum pe numărul cu acces gratuit 08008-89478

EVGA nForce 680i SLI



Chipset: NVIDIA nForce 680i SLI • Sloturi: 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x8, 2xPCI-E x1, 2xPCI • Conectori: 10xUSB, 2xGigabit LAN, 2xFirewire

8.87

nForce 680i SLI, numele care stă la baza denumirii acestui model, reprezintă cel mai puternic chipset actual produs de NVIDIA.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Respectând cu strictețe layout-ul NVIDIA, placa se remarcă prin dotări precum: zece porturi USB, șase conectori SATA sau două interfețe Gigabit LAN. Montarea unei plăci video dual slot blochează atât un slot PCI-Express x1, cât și unul dintre conectorii de alimentare pentru ventilatoare auxiliare. Diagnosticarea unei funcționări defectuoase este ușurată prin dotarea plăcii cu un display cu LED-uri pe doi digiți ce indică stadiile prin care trece placa. Pornirea, oprirea sau restartarea plăcii în laborator se realizează foarte ușor, datorită butoanelor specifice montate în partea de jos a PCB-ului.

PERFORMANȚE

EVGA nForce 680i SLI a obținut rezultate de nivel mediu în toate testele rulate. În Company of Heroes s-a obținut o medie de 156.5 cadre pe secundă, iar Half Life 2: Lost Coast a rulat cu 176.81 de cadre pe secundă. Timpul necesar arhivării directorului-etalon s-a apropiat de patru minute. Prin folosirea opțiunilor de overclocking oferite de BIOS, am mărit frecvența procesorului la 3.46GHz, memoriile funcționând la 865MHz. În aceste condiții, în 3DMark06 s-au obținut 10293 de puncte, iar în PCMark05 8959 de puncte. În S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Cernobyl, framerate-ul s-a apropiat de 700 de cadre pe secundă. Pentru realizarea testului de arhivare, au fost suficiente 204 secunde.

CONCLUZIE

Deși pare o soluție modestă, EVGA nForce 680i SLI este o placă de bază puternică, ce se adresează cu precădere pasionaților de jocuri.

784Lei	36 luni	Senorg România

ASUS P5K Deluxe WFi-AP



Chipset: Intel P35 • Sloturi: 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 3xPCI • Conectori: 10xUSB, 2xGigabit LAN, 2xFirewire, 2xeSATA

8.93

Familia Deluxe a plăcilor de bază ASUS este completată de un nou model, care utilizează chipset-ul Intel P35.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Back panel-ul este foarte bogat în porturi USB - șase. Acestora li se adaugă doi conectori eSATA, un port Firewire, două interfețe Gigabit LAN și conectorii audio. Se remarcă absența portului PS/2 dedicat conectării mouse-ului. Cele două slot-uri PCI-Express x1 sunt amplasate foarte inspirat, între modulul wireless și primul slot PCI-Express x16. Bancurile de memorie sunt deplasate însă foarte mult înspre placa video, deși este suficient spațiu în partea superioară a plăcii.

PERFORMANȚE

Valori reprezentative sunt cele 163.4 cadre pe secundă înregistrate în Company of Heroes sau cele 178.17 cadre pe secundă din Half Life 2: Lost Coast. Arhivarea directorului-etalon s-a realizat în numai trei minute și 52 de secunde. BIOS-ul permite salvarea a două profiluri de overclocking, opțiune foarte utilă în cazul stabilirii unor valori care duc la incapabilitatea sistemului de a mai inițializa. Prin overclocking, frecvența procesorului a putut fi mărită până la valoare de 3.46GHz, memoria fiind tactată la 865MHz. Temperaturile atinse de componente la aceste valori au fost destul de mari; pe procesor s-au înregistrat în Everest 63 grade C în idle și peste 80 grade C la încărcare maximă. De asemenea, tranzistorii montați pe spatele plăcii nu beneficiază de niciun sistem de răcire.

CONCLUZIE

ASUS P5H Deluxe este o soluție potrivită sistemelor gaming de top, adresându-se, în același timp, pasionaților de overclocking. Pentru overclocking însă se recomandă o carcasă foarte bine ventilată și o soluție puternică de răcire a procesorului.

715Lei	36 luni	Depozitul de Calculatoare
776Lei	36 luni	Ultra PRO Computers

Albatron PX650i ULTRA



Chipset: NVIDIA nForce 650i ULTRA • Sloturi: 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 3xPCI • Conectori: 8xUSB, 1xGigabit LAN

8.79

Albatron încearcă să recupereze teren prin introducerea plăcilor de bază cu chipset-uri din seria a șasea de la NVIDIA.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Singura componentă a plăcii care beneficiază de un radiator pentru răcire este northbridge-ul, în ciuda faptului că southbridge-ul se încăzește și el destul de puternic. Unul dintre cele două slot-uri PCI-Express x1 este inutilizabil în cazul folosirii unei plăci video dual slot. Fiind vorba de un model accesibil, lui PX650i ULTRA îi lipsesc cu desăvârșire conectorii Firewire și ieșirea audio S-PDIF. Pachetul este sărac și, pe lângă ghidul de instalare și CD-ul cu drivere, conține un cablu IDE și un cablu SATA.

PERFORMANȚE

Deși nForce 650i ULTRA este cel mai slab chipset al seriei a șasea de la NVIDIA, Albatron PX650i ULTRA a reușit să obțină rezultate bune la testele rulate în laborator. Company of Heroes a rulat cu o medie de peste 157 de cadre pe secundă, în timp ce în 3DMark06 s-au înregistrat 9915 puncte. În materie de overclocking, placa a dezamăgit la prima vedere prin faptul că tensiunea maximă suportată pentru memorii este de numai 2.1V. Cu toate acestea, stabilitatea sistemului s-a menținut până la o frecvență a procesorului de 3.50GHz, în timp ce memoriile au rulat la 875MHz. Una dintre cele mai utile opțiuni al BIOS-ului îi permite plăcii să revină automat la valorile implicite în cazul unui overclocking nereușit.

CONCLUZIE

Deși este o placă de bază modestă, Albatron PX650i ULTRA s-a dovedit a fi un produs cu potențial, al cărui principal atu este că reușește să le ofere satisfacție iubitorilor de overclocking cu buget redus.

399Lei	36 luni	Partenerii NVIDIA România




SAMSUNG

EVGA nForce 650i Ultra



Chipset: NVIDIA nForce 650i ULTRA • Sloturi: 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 3xPCI • Conectori: 8xUSB, 1xGigabit LAN

8.80

EVGA 650i Ultra este o soluție la baza căreia stă cel mai ieftin chipset din seria nForce 600 - nForce 650i Ultra.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Singura componentă a plăcii care beneficiază de un sistem de răcire este northbridge-ul, iar aceasta constă într-un radiator masiv de culoare neagră. Fiind un model destul de ieftin, back panel-ul lui EVGA nForce 650i Ultra se rezumă la conectorii esențiali, 2xPS/2, 4xUSB, 1xGigabit LAN, și conectorii audio. Prin montarea unei plăci video dual slot, unul dintre cele două slot-uri PCI-Express x1 devine inutilizabil, însă cele trei slot-uri PCI rămân neacoperite. În ciuda simplității de care dă dovadă placa, pachetul conține cabluri IDE rounded și cabluri SATA cu sistem de blocare.

PERFORMANȚE

EVGA nForce 650i Ultra a reușit performanțe satisfăcătoare atât în jocuri, cât și în aplicații sintetice. S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Cernobyl a rulat cu o medie de peste 550 de cadre pe secundă, în timp ce Supreme Commander s-a limitat la 42.77 cadre pe secundă. Arhivarea directorului-etalon s-a efectuat destul de lent - 244 de secunde. Frecvența maximă stabilă pentru procesor a fost de 3.5GHz, iar pentru memorii de 875MHz. Punctajul din 3DMark06 a crescut cu peste 400 de puncte, iar timpul necesar testului de arhivare a scăzut la 211 secunde. Din cauza absenței unui sistem avansat de răcire, în cazul overclocking-ului se recomandă o carcasă foarte bine ventilată.

CONCLUZIE

Pentru cei cu un buget redus, dar care își doresc o platformă performantă și cu potențial de overclocking, EVGA nForce 650i Ultra reprezintă o alegere potrivită.

309Lei | 36 luni | Senorg România

GIGABYTE P35-DS4



Chipset: Intel P35 • Sloturi: 2xPCI-E x16, 3xPCI-E x1, 2xPCI • Conectori: 12xUSB, 1xGigabit LAN, 3xFirewire

8.88

GIGABYTE P35-DS4 este o placă de bază care se bucură de noul sistem de răcire SILENT-PIPE al producătorului.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Deși placa dispune de două slot-uri PCI-Express x16, unul dintre acestea nu poate funcționa din punct de vedere electric decât în modul x4. Folosind o placă video dual slot, unul dintre cele trei slot-uri PCI-Express x1 devine inutilizabil. De asemenea, spațiul redus lăsat între placa video și bancurile de memorii îngreunează accesul la acestea. Conectorul pentru alimentarea cooler-ului de pe procesor este și el amplasat destul de neinspirat, devenind greu de accesat după montarea cooler-ului. Trebuie apreciat însă ansamblul de radiatoare și heat pipe-uri din cupru care asigură o răcire eficientă a componentelor esențiale de pe placă.

PERFORMANȚE

Prezența chipset-ului P35 a dus la rezultate precum 163 de cadre pe secundă în Company of Heroes sau 9911 puncte în 3DMark06. Lățimea de bandă cu memoria este de 5612MB/s, iar arhivarea directorului-etalon s-a realizat în 235 de secunde. Placa a permis mărirea frecvenței procesorului 3.56GHz, la o tensiune de alimentare variind între 1.46 și 1.5V. Din cauza supraîncălzirii, rezultatele în teste au fost mai slabe decât cele implicite, motiv pentru care am mai scăzut frecvența procesorului la 3.5GHz, memoria fiind tactată la 875MHz. În aceste condiții, s-au obținut 10.288 de puncte în 3DMark06 și 9186 de puncte în PCMark05.

CONCLUZIE

GIGABYTE P35-DS4 este o placă de bază care se poate integra în PC-uri silențioase, dar care poate fi folosită cu succes și pentru overclocking.

629Lei | 36 luni | Ultra PRO Computers

ASUS P5NT WS



Chipset: NVIDIA nForce 650i SLI • Sloturi: 3xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 1xPCI, 1xPCI-X • Conectori: 10xUSB, 2xFirewire, 2xGigabit LAN, 2xeSATA

8.91

P5NT WS este o placă de bază cu chipset nForce și face parte din familia Workstation introdusă de ASUS.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Singurul lucru care trădează familia din care face parte P5NT WS este slot-ul PCI-X. Acesta devine însă inutilizabil în cazul montării unei plăci video dual slot în al doilea slot-ul PCI-Express. Pentru răcire, producătorul a optat pentru trei radiatoare conectate între ele printr-un heat pipe din cupru. Dimensiunile reduse ale radiatoarelor și distanța dintre ele și socket permit utilizarea oricărei soluții avansate de răcire pentru procesor. Pentru transferarea rapidă a datelor din calculator pe o unitate de stocare externă sau invers, back panel-ul lui P5NT WS conține un port eSATA.

PERFORMANȚE

Datorită chipset-ului care echipează placa, aceasta poate fi folosită cu succes într-un sistem gaming. Cu componentele utilizate de noi, s-au înregistrat 175.9 cadre pe secundă în Half Life 2: Lost Coast și peste 45 de cadre pe secundă în Supreme Commander. Lățimea de bandă cu memoria măsurată cu SiSoftSandra a fost de 5742MB/s, iar în 3DMark06 s-au obținut 9892 de puncte. Pentru arhivarea directorului-etalon au fost necesare aproape patru minute. Datorită flexibilității BIOS-ului în materie de overclocking, am putut mări frecvența procesorului la 3.5GHz, memoriile funcționând la 875MHz. Cu aceste valori, s-au obținut 10.297 de puncte în 3DMark06 și 11.290 de puncte la testul de procesor din PCMark05.

CONCLUZIE

Deși poartă emblema de workstation, ASUS P5NT WS poate fi utilizată de pasionații de jocuri și de cei care se dau în vânt după sentimentul oferit de componentele tactate la frecvențe mărite.

750Lei | 36 luni | Partenerii ASUS România

GIGABYTE P35-DS3R



Chipset: Intel P35 • Sloturi: 1xPCI-E x16, 3xPCI-E x1, 3xPCI • Conectori: 12xUSB, 1xGigabit LAN

8.89

Datorită designului simplu, GIGABYTE P35-DS3R pare o integrare modestă a noului chipset Intel, cu nume de cod Berlake.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Pentru răcirea celor mai fierbinţi componente ale plăcii (northbridge-ul şi southbridge-ul), producătorul a optat pentru o soluţie pasivă simplă, formată din două radiatoare. Deoarece back panel-ul nu oferă niciun port eSATA, pachetul conţine un bracket care facilitează prezenţa a două astfel de porturi. Toate cele trei slot-uri PCI sunt utilizabile, deoarece sunt amplasate suficient de departe de slot-ul PCI-Express x16. În cazul utilizării unei plăci video dual slot, unul dintre cele trei slot-uri PCI-Express x1 este însă acoperit de placa video.

PERFORMANŢE

Deşi designul comun creează impresia unei plăci de bază slabe, performanţele lui P35-DS3R sunt peste medie. Company of Heroes a rulat cu o medie de 163.5 cadre pe secundă, în timp ce Half Life 2: Lost Coast s-au numărat 176.95 de cadre pe secundă. Arhivarea directorului-etalon s-a realizat în mai puţin de 230 secunde. În urma overclocking-ului, procesorul a funcţionat stabil la 3.58GHz, memoriile fiind tactate la 861MHz. Astfel, scorul din 3DMark06 a crescut de la 9914 puncte la 10.281 de puncte. În ciuda măririi frecvenţei procesorului cu peste 30%, performanţele nu au suferit o îmbunătăţire drastică. În PCMark05 s-a înregistrat un scor destul de mic - numai 8620 de puncte -, iar testul de arhivare s-a realizat în 210 secunde.

CONCLUZIE

Deşi nu lasă să se vadă acest lucru, GIGABYTE P35-DS3R este o placă de bază cu potenţial ridicat pentru overclocking. Un impediment ar putea fi prezenţa unui singur slot PCI-Express x16.

420Lei	36 luni	Partenerii GIGABYTE România

MSI P35 Platinum



Chipset: Intel P35 • Sloturi: 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 2xPCI • Conectori: 12xUSB, 1xGigabit LAN, 2xFirewire, 2xeSATA

8.91

MSI este unul dintre primii producători care s-au grăbit să le ofere utilizatorilor plăci de bază echipate cu chipset-ul Intel P35.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Primul lucru de remarcat la P35 Platinum este noul sistem de răcire introdus de MSI - Circu-Pipe. Acesta constă de fapt într-un ansamblu de heat pipe-uri care formează două bucle îmbrăcate cu radiatoare de dimensiuni reduse. Cele cinci porturi SATA de pe placă sunt completate de două porturi eSATA, poziţionate pe back panel. În cazul utilizării unei plăci video dual slot, unul dintre cele două slot-uri PCI-Express x1 devine inutilizabil. Mai mult, placa video atinge de radiatorul montat pe southbridge şi îngreunează accesul la memorii. Impresionant este numărul de ventilatoare care pot fi alimentate direct din placă: şase, inclusiv cel de pe procesor.

PERFORMANŢE

Rezultate precum 163 de cadre pe secundă în Company of Heroes sau 9923 de puncte în 3DMark06 arată că MSI P35 Platinum este o soluţie performantă. Arhivarea directorului-etalon s-a realizat în mai puţin de patru minute, iar în PCMark05 s-au obţinut 8222 de puncte. Deşi plăcile de bază MSI nu au reuşit să îşi facă un renume printre pasionaţii de overclocking, am putut mări frecvenţa procesorului până la 3.5GHz, memoriile fiind tactate la 875MHz. Punctajul obţinut în 3DMark06 a crescut la 10.309 puncte, iar cel din PCMark05 la 9691 de puncte.

CONCLUZIE

Deşi P35 reprezintă un chipset abia introdus pe piaţă, MSI a reuşit să construiască în jurul acestuia o placă de bază puternică şi de încredere care va fi cu siguranţă apreciată de cei care caută cele mai bune soluţii pentru overclocking.

N/A	N/A	Skin

EVGA nForce 680i LT SLI



Chipset: NVIDIA nForce 680i LT SLI • Sloturi: 2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 2xPCI • Conectori: 8xUSB, 1xGigabit LAN, 1xFirewire

8.88

EVGA nForce 680i LT SLI este o placă de bază realizată în jurul variantei ieftine a chipset-ului nForce 680i SLI.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Dorindu-se a fi o soluţie performantă accesibilă unui segment de piaţă cât mai mare, nForce 680i LT SLI are un design simplu şi un sistem de răcire fără pretenţii, dar totuşi eficient. Amplasarea conectorilor pentru Power, Reset şi LED-urile frontale ale carcasei este ciudată, aceştia găsindu-se în zona bancurilor de memorie şi nu în partea de jos a plăcii, cum sunt obişnuiţi cei mai mulţi dintre utilizatori. Deşi minimalist din punctul de vedere al accesoriilor, pachetul conţine cabluri IDE rounded, lucru apreciat de cei care doresc un sistem cât mai bine ventilat.

PERFORMANŢE

În 3DMark06 s-au obţinut 9907 puncte, iar în PCMark05 8216 puncte, S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Cernobyl rulând cu 550.38 de cadre pe secundă. Arhivarea directorului-etalon a necesitat un timp destul de mare - peste patru minute. Lăţimea de bandă cu memoria a fost de 5702MB/s. În ciuda sistemului de răcire modest pentru care a optat producătorul, placa a funcţionat stabil până la o frecvenţă a procesorului de 3.46GHz, memoriile rulând la 882MHz. La aceste valor, S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Cernobyl a rulat cu o medie de peste 700 de cadre pe secundă, iar în 3DMark06 s-au înregistrat 10289 de puncte. Lăţimea de bandă cu memoria a suferit o îmbunătăţire cu peste 23%, iar timpul de arhivare a scăzut la 211 secunde.

CONCLUZIE

Cu un preţ ceva mai mic decât al modelului de top, nForce 680i SLI, nForce 680i LT SLI este un compromis reuşit între performanţă şi preţ de achiziţie.

729Lei	36 luni	Partenerii NVIDIA România
689Lei	36 luni	Senorg România

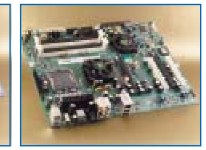




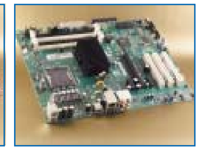
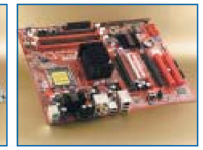








	ASUS Striker Extreme	Gigabyte N680SLI-DQ6	ASUS P5K Deluxe	ABIT IN9 32X-MAX	ASUS P5NT WS	Gigabyte P35-DQ6	MSI P35 Platinum	Gigabyte P35-DS3R	EVGA nForce 680i LT SLI
Detalii tehnice									
Chipset	nForce 680i SLI	nForce 680i SLI	Intel P35	nForce 680i SLI	nForce 650i SLI	Intel P35	Intel P35	Intel P35	nForce 680i LT SLI
Sloturi	2xPCI-E x16, 1xPCI-E x8, 2xPCI-E x1, 2xPCI	2xPCI-E x16, 1xPCI-E x8, 1xPCI-E x1, 2xPCI	2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 3xPCI	2xPCI-E x16, 1xPCI-E x8, 1xPCI-E x1, 2xPCI	3xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 1xPCI, 1xPCI-X	2xPCI-E x16, 3xPCI-E x1, 2xPCI	2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 2xPCI	1xPCI-E x16, 3xPCI-E x1, 3xPCI	2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 2xPCI
Conectori	10xUSB, 2xGigabit LAN, 2xFirewire, 2xeSATA	10xUSB, 4xGigabit LAN, 3xFirewire	10xUSB, 2xGigabit LAN, 2xFirewire, 2xeSATA	10xUSB, 2xGigabit LAN, 2xFirewire, 2xeSATA	10xUSB, 2xFirewire, 2xGigabit LAN, 2xeSATA	12xUSB, 1xGigabit LAN, 3xFirewire	12xUSB, 1xGigabit LAN, 2xFirewire, 2xeSATA	12xUSB, 1xGigabit LAN	8xUSB, 1xGigabit LAN, 1xFirewire
SATA/ATA	6/1	10/1	6/1	6/1	6/1	8/1	4/1	8/1	6/1
Video integrat	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Format	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
Rezultate teste									
Company of Heroes 800x600	155.9	156.8	163.4	158,6	156.6	161,9	163.0	163.5	158.9
S.T.A.L.K.E.R. 800x600	551.42	556.99	562.62	531,45	529.44	573,21	538.60	554.64	550.38
Half Life 2: Lost Coast 640x480	178.97	175.23	178.17	173.80	175.79	173,62	176.15	176.95	173.80
Supreme Commander 1024x768	45.59	45.16	44.13	45,13	45.16	44,23	43.90	44.36	44.73
3DMark06	9889	9907	9904	9909	9892	9901	9923	9914	9907
PCMark05	8284	8274	8215	8302	8253	8024	8222	8170	8216
PCMark05 CPU	8595	8607	8635	8599	8605	8618	8615	8593	8592
PCMark05 HDD	5306	5295	5148	5342	5301	5008	5150	5163	5303
SiSoftSandra 2007 Mem MB/s	5764	5736	5624	5755	5742	5611	5579	5653	5702
Arhivare WinACE	240	240	232	239	239	234	235	229	243
Overclocking									
Frecvente CPU/mem	3.43GHz/860MHz	3.26GHz/869MHz	3.46GHz/865MHz	3.43GHz/859MHz	3.50GHz/875MHz	3.46GHz/865MHz	3.50GHz/875MHz	3.58GHz/861MHz	3.46GHz/882MHz
Company of Heroes 800x600	169.2	168.8	178.3	169,1	171.8	176,9	177.0	176.2	172.1
S.T.A.L.K.E.R. 800x600	699.02	675.86	732.98	683,91	695.70	676,23	738.63	677.11	702.91
Half Life 2: Lost Coast 640x480	210.29	202.82	212.23	208,74	210.06	206,09	214.43	209.28	209.27
Supreme Commander 1024x768	47.32	47.09	45.12	48,13	48.00	46,63	45.37	45.90	45.81
3DMark06	10278	10202	10191	10277	10297	10275	10309	10281	10289
PCMark05	9539	9340	9471	9566	9682	9462	9691	8620	9685
PCMark05 CPU	10992	10503	9824	11075	11290	11147	11071	10066	11173
PCMark05 HDD	5316	5353	5177	5150	5388	5070	5113	5168	5343
SiSoftSandra 2007 Mem MB/s	6893	6744	6842	6956	7068	6608	6978	6650	7047
Arhivare WinACE	215	217	202	215	211	211	200	210	211
Note									
Notă jocuri	3.60	3.59	3.61	3.55	3.55	3.61	3.57	3.60	3.57
Notă aplicații sintetice	3.71	3.70	3.69	3.72	3.71	3.65	3.68	3.70	3.69
Notă overclocking	1.28	1.26	1.27	1.28	1.29	1.27	1.30	1.24	1.29
Notă dotări	0.40	0.41	0.36	0.37	0.36	0.38	0.36	0.35	0.33
Verdict	8.99	8.96	8.93	8.92	8.91	8.91	8.91	8.89	8.88

	Gigabyte P35-DS4	EVGA nForce 680i SLI	BFG nForce 680i SLI	MSI P35 Neo	EVGA nForce 650i Ultra	Albatron PX650i ULTRA	ABIT Fatal1ty FP-IN9 SLI	MSI P6N SLI Platinum	ASUS P5N-E SLI
									
Detalii tehnice									
Chipset	Intel P35	nForce 680i SLI	nForce 680i SLI	Intel P35	nForce 650i Ultra	nForce 650i Ultra	nForce 650i SLI	nForce 650i SLI	nForce 650i SLI
Sloturi	2xPCI-E x16, 3xPCI-E x1, 2xPCI	2xPCI-E x16, 1xPCI-E x8, 2xPCI-E x1, 2xPCI	2xPCI-E x16, 1xPCI-E x8, 1xPCI-E x1, 2xPCI	1xPCI-E x16, 3xPCI-E x1, 2xPCI	1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 3xPCI	1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 3xPCI	2xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 2xPCI	2xPCI-E x16, 1x PCI-E x1, 3x PCI	2xPCI-E x16, 1x PCI-E x1, 2x PCI
Conectori	12xUSB, 1xGigabit LAN, 3xFirewire	10xUSB, 2xGigabit LAN, 2xFirewire	10xUSB, 2xGigabit LAN, 2xFirewire	12xUSB, 1xGigabit LAN, 2xFirewire	8xUSB, 1xGigabit LAN	8xUSB, 1xGigabit LAN	8xUSB, 1xGigabit LAN	8xUSB, 2x Firewire, 1xGigabit LAN, 1xeSATA	8xUSB, 2x Firewire, 1xGigabit LAN, 1xeSATA
SATA/ATA	8/1	6/1	6/1	5/1	4/1	4/1	4/2	4/2	4/2
Video integrat	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Format	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX	ATX
Rezultate teste									
Company of Heroes 800x600	163.0	156.5	155.1	161,3	153.8	157.5	156,4	148.4	155,1
S.T.A.L.K.E.R. 800x600	525.22	526.74	525.66	575,28	551.59	525.53	554,73	551.76	550.00
Half Life 2: Lost Coast 640x480	173.73	176.81	172.83	175,71	174.61	174.04	174,03	176.15	169,81
Supreme Commander 1024x768	44.26	43.80	44.86	42,95	42.77	42.74	43,56	43.35	43,45
3DMark06	9911	9896	9895	9920	9904	9915	9920	9869	9892
PCMark05	8159	8235	8271	8231	8234	8242	8243	8159	8111
PCMark05 CPU	8592	8565	8605	8602	8573	8606	8595	8593	8593
PCMark05 HDD	5102	5304	5335	5025	5256	5269	5265	5230	5353
SiSoftSandra 2007 Mem MB/s	5612	5756	5710	5546	5711	5710	5719	5666	5570
Arhivare WinACE	235	239	244	240	244	243	242	243	257
Overclocking									
Frecvente CPU/mem	3.50GHz/875MHz	3.46GHz/865MHz	3.45GHz/865MHz	3.26GHz/815MHz	3.50GHz/875MHz	3.50GHz/875MHz	3.11GHz/890MHz	3.11GHz/855MHz	3.11GHz/815MHz
Company of Heroes 800x600	179.3	170.5	170.7	176,4	173.9	171.3	167.0	160.0	158.4
S.T.A.L.K.E.R. 800x600	729.36	695.05	696.05	688,28	684.28	701.15	647,47	618.04	599.28
Half Life 2: Lost Coast 640x480	212.10	211.28	209.28	202,08	212.49	211.28	197,68	197,16	186.08
Supreme Commander 1024x768	45.88	47.13	47.06	46,13	45.85	44.93	45,42	43.61	44.13
3DMark06	10288	10293	10286	10202	10309	10295	10137	10110	10002
PCMark05	9186	8959	8859	9267	9670	9699	9073	9003	8995
PCMark05 CPU	10904	11157	11145	10521	11259	11274	10038	10014	9993
PCMark05 HDD	5134	5362	5341	5065	5268	5281	5287	5255	5355
SiSoftSandra 2007 Mem MB/s	6695	7003	6984	6407	7066	7053	6532	6431	6233
Arhivare WinACE	207	204	214	217	211	212	220	225	233
Note									
Notă jocuri	3.55	3.53	3.52	3.60	3.53	3.50	3.55	3.52	3.52
Notă aplicații sintetice	3.67	3.70	3.69	3.64	3.68	3.69	3.69	3.67	3.63
Notă overclocking	1.28	1.28	1.27	1.25	1.29	1.28	1.23	1.20	1.18
Notă dotări	0.38	0.36	0.36	0.35	0.30	0.29	0.30	0.35	0.30
Verdict	8.88	8.87	8.84	8.84	8.80	8.79	8.77	8.74	8.63



IMPRIMANTE FOTO
POZE DIGITALE LA MINUT

Vremurile fotografiei pe film sunt de mult uitate şi, o dată cu ele, studiourile pentru developare. Locul acestora din urmă a fost luat de imprimante foto specializate.

APARATELE FOTO DIGITALE AU REUŞIT SĂ înlocuiască în proporţie de mai bine de 90% aparatele foto pe film de pe piaţă. Puţini entuziaşti sau fotografi profesionişti mai realizează în ziua de azi fotografii folosind peliculă foto. De aceea, deţinătorii studiourilor de developare au fost nevoiţi să achiziţioneze imprimante foto pentru a putea răspunde cererilor din partea clienţilor.

TEHNICI DE PRINTARE
Cele mai utilizate tehnici de printare foto la ora acutuală sunt InkJet şi Dye-sublimation sau Dye-sub. Prima este binecunoscută şi presupune impregnarea hârtiei cu picături de cerneală de ordinul picolitrilor. Cartuşele de cerneală sunt de obicei diferenţiate după culorile folosite în procesul de printare, cea mai folosită combinaţie fiind CMYK. Tendinţa actuală este aceea de a include şase cartuşe, cernelurile adiţionale fiind Light Cyan şi Light Magenta, mărind numărul de nuanţe până la 72.9 milioane.

Tehnica Dye-sublimation foloseşte o rolă lungă de film transparent (ribon), ce se aseamănă cu o coală de celofan colorat. Această rolă de film conţine substanţa color solubilă solidă corespunzătoare culorilor de bază CMY. Capul de printare foloseşte un element de încălzire cu temperatură variabilă, aceasta din urmă fiind direct proporţională cu cantitatea de culoare ce trebuie aplicată. Substanţa colorată trece din stare solidă în stare gazoasă (de unde şi numele tehnicii de printare) şi pătrunde în suprafaţa hârtiei, unde revine la starea solidă. Printarea efectivă se realizează prin aplicarea separată a culorilor la fiecare trecere a pozei prin dreptul capului de printare. Se realizează patru treceri, specifice celor trei culori şi stratului de protecţie care se aplică la final. Pentru fiecare trecere este folosită o zonă de ribon ce nu mai este reciclată ulterior, pierderile de substanţă ajungând până la 95% pentru o poză obişnuită.

Un standard de conectare care a ajuns să se impună pe piaţă este PictBridge. Acesta permite printarea imaginilor prin conectarea camerelor foto direct la imprimantă printr-un port USB. De asemenea, acest standard recunoaşte şi stick-urile de memorie.

AVANTAJE ŞI DEZAVANTAJE
Imprimantele foto cu jet de cerneală sunt cele mai silenţioase şi au cel mai mic cost per fotografie. În plus, nu necesită timp de încălzire. Datorită tehnicii speciale, imprimantele cu Dye-sub pot oferi, în mod teoretic, o rezoluţie superioară a imaginii. În ciuda noilor tipuri de cerneală şi a hârtiei folosite, rezistenţa la apă pentru unele printurile cu jet de cerneală a rămas o problemă. Nu acelaşi lucru se poate spune şi despre fotografiile realizate cu Dye-sublimation, care dispun de un strat de protecţie special.

SISTEMUL DE TEST
Accentul s-a pus pe calitatea fotografiei, aceasta având o pondere de 50% din nota finală. Cealaltă jumătate a fost împărţită între dotări şi timpul efectiv de printare. Viteza de imprimare a influenţat cu 25% nota generală, iar dotările au contribuit tot cu 25% la verdictul final. La acest ultim capitol, am punctat cablurile livrate, suportul pentru carduri de memorie, display-ul LCD şi aplicaţiile incluse.

Criteriile de departajare a calităţii fotografiilor au fost reproducerea culorilor, granulaţia printului, erorile de aliniere şi reproducerea detaliilor.

CONCLUZIE
Imprimantele foto compacte s-au evidenţiat prin calitatea imaginilor, reprezentând o alternativă pentru studiourile foto, atât din punct de vedere al preţului de achiziţie, cât şi al costului per poză.

Imprimantele foto standard pot fi folosite cu succes pentru fotografii A4 cu condiţia ca imaginea digitală să aibă o rezoluţie mare şi să fie folosită hârtie foto specială.

Daniel Ion
daniel.ion@xtrempc.ro



EASYNOTE MX67

Procesor:	Intel® Core™ 2 Duo T5500
	2 MB L2, 667 MHz, 1,66 GHz
Memorie:	1 GB DDR 2 533 MHz
Placă video:	NVIDIA GeForce Go 7400 128 MB
HDD:	160 GB SATA
Sistem de operare:	Windows Vista Home Premium

Windows Vista

intel Core 2 Duo inside



dotat cu maus Logitech Wireless NX60

Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare

Packard Bell

Sony
UP-CR10L



Metodă de printare: Dye-sub • Ecran LCD: 8” • Rezoluție foto: 300x300dpi • Card reader: Da • Format hârtie: 10X15 •Dimensiuni: 275x300x380mm

8.83

Modelul SnapLab UP-CR10L de la Sony este o imprimantă foto cu Dye-sublimation pentru studiouri de multiplicare.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Imprimanta de față folosește o rolă de hârtie foto și un ribon specific, dimensiunea maximă a fotografiilor fiind de 175x125mm. Conectivitatea este asigurată de un port USB și un port serial. Operarea echipamentului se poate face ușor și de către o persoană nespecializată, imprimanta oferind informații despre numărul pozelor printate și costul total al serviciilor prestate.

PERFORMANȚĂ
Printre atuurile acestei imprimante se numără viteza de printare de numai 18 secunde pentru o poză și rezistența la umiditate prin aplicarea unui strat de protecție și ecranul mare de 8” sensibil la atingere. Acesta din urmă este foarte util pentru realizarea unor mici modificări pe imagine chiar înainte de printare. Calitatea pozelor este bună, însă culorile sunt puțin estompate.

CONCLUZIE
Prețul, greutatea și aspectul sunt specifice echipamentelor destinate firmelor mici care oferă servicii de multiplicare a fotografiilor.



6200Lei | 12 luni | Partenerii Sony România

HP
Photosmart A516



Metodă de printare: Inkjet • Ecran LCD: 1.5” • Rezoluție foto: 4800x1200dpi • Card reader: Da • Format hârtie: 10x15 •Dimensiuni: 220x116x116mm

8.29

Una dintre cele mai mici imprimante foto compacte de la HP, Photosmart A516 oferă dotările standard pentru gama din care face parte.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Printarea fără ajutorul calculatorului este facilitată prin standardul PictBridge și cele cinci tipuri de carduri de memorie recunoscute de cititorul integrat. Instalarea cartușului se face rapid și ușor, dar nu se poate spune același lucru și despre aplicația și driverele pentru Windows. Afișajul este mic, dar suficient pentru vizualizarea pozelor sau navigarea prin meniuri. Un locaș special permite atașarea unei baterii care se achiziționează separat.

PERFORMANȚĂ
Imprimanta folosește un singur cartuș cu trei culori, ceea ce scade calitatea culorii negru din poze. Viteza de imprimare este destul de scăzută, o fotografie fiind printată la rezoluție maximă în aproximativ 1’45”, indiferent de sursă. Pixelii sunt vizibili la o analiză de aproape, dar per ansamblu pozele au o calitate acceptabilă.

CONCLUZIE
Cu un cost per fotografie de 0.85RON, imprimanta este recomandată pentru uz personal.



291Lei | 12 luni | Trend Import-Export

Sony
DPP-FP60



Metodă de printare: Dye-sub • Ecran LCD: 2.0” • Rezoluție foto: 1856x1248dpi • Card reader: Da • Format hârtie: 10x15 •Dimensiuni: 175x137x60mm

8.25

DPP-FP60 este modelul cu dotările de bază din gama imprimantelor foto digitale de la Sony.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Imprimanta poate accepta doar cinci tipuri de carduri de memorie. Ecranul este fix și relativ mic, dar permite vizualizarea imaginilor și efectelor ce pot fi aplicate direct de pe imprimantă. Datorită tehnologiei folosite, numărul de poze ce pot fi imprimate cu un ribon este fix. Funcționarea este puțin cam zgomotoasă și necesită ceva mai mult spațiu pe birou decât imprimantele cu jet de cerneală.

PERFORMANȚĂ
Viteza de printare este semnificativ mai mare decât cea a concurenților care folosesc tehnologia inkjet. Pentru cei patru pași de printare sunt necesare 63 de secunde, indiferent dacă imaginile sunt preluate din calculator sau de pe un mediu de stocare extern. Rezoluția de imprimare este de 1856x1248 de puncte, rezultând astfel poze de o calitate bună.

CONCLUZIE
Nu este cea mai bună și nici cea mai rapidă, dar poate reprezenta alegerea optimă pentru cei care apreciază poze cu un strat de protecție special.



399Lei | 12 luni | Partenerii Sony România

Sony
DPP-FP90



Metodă de printare: Dye-sub • Ecran LCD: 3.6” • Rezoluție foto: 1856x1248dpi • Card reader: Da • Format hârtie: 10x15 •Dimensiuni: 180x148x67mm

8.54

Pentru modelul de top din gama imprimantelor foto compacte, Sony oferă facilități de editare avansate.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Ecranul mare de 3.6” rabatabil este foarte util pentru vizualizarea efectelor ce pot fi aplicate fotografiilor cu ajutorul imprimantei. Funcția Auto Touch-up reușește să înlăture din imagine ochii roșii, să compenseze parțial imaginile subexpuse și să mărească puțin claritatea imaginilor mișcate. Față de modelul DPP-FP60, imprimanta dispune în plus de suport pentru carduri Compact Flash. Menționăm că instalarea ribonului și a hârtiei se face foarte ușor.

PERFORMANȚĂ
Timpul de imprimare este mai scăzut față de modelul FP60, o poză fiind printată cu ajutorul calculatorului în 48 de secunde. Culorile sunt puțin estompate, chiar și în cazul folosirii calității maxime. Culoarea neagră este bine redată, dar pozele nu au punctat prea bine la testul de DPI.

CONCLUZIE
Chiar dacă nu va mulțumi utilizatorii mai pretențioși, imprimanta DPP-FP90 punctează pozitiv prin dotări și viteză de imprimare.



669Lei | 12 luni | Partenerii Sony România

HP
Photosmart A717



Metodă de printare: Inkjet • Ecran LCD: 2.5” • Rezoluție foto: 4800x1200dpi • Card reader: Da • Format hârtie: 10x15 •Dimensiuni: 252x118x126mm

8.71

Cu un aspect elegant și sofisticat, modelul A717 este topul de gamă al imprimantelor foto produse de HP.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Ceea ce scoate în evidență această imprimantă este memoria internă de 4GB, care poate fi folosită pentru transferul pozelor din calculator sau de pe memoriile portabile. Printre alte dotări se numără ecranul de 2.5” rabatabil și suportul pentru standardul PictBridge.

PERFORMANȚĂ
Testele făcute la calitate maximă au avut ca rezultat culori vii și detalii bine conturate. La o analiză atentă se poate observa un ușor zgomot de imagine, care nu este însă vizibil de la distanță. Printurile realizate pe hârtie HP Premium Photo Paper s-au ridicat calitativ deasupra celor realizate cu HP Advanced Photo Paper. La testul de DPI a avut cel mai bun rezultat din test. Durata de printare a unei poze diferă semnificativ în funcție de sursa din care este preluată și de calitatea setată.

CONCLUZIE
HP Photosmart A717 este o imprimantă foto compactă cu performanțe foarte bune.



809Lei | 12 luni | Partenerii HP România

Canon
SELPHY CP510



Metodă de printare: Dye-sub • Ecran LCD: - • Rezoluție foto: 300x300dpi • Card reader: Nu • Format hârtie: 10x15 •Dimensiuni: 178x131x63mm

7.33

Această imprimantă de la Canon oferă doar facilitățile standard de printare, dotările fiind minime.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
La dotări putem puncta un port miniUSB cu cablu retractabil pentru conectarea directă la camere foto, un port PictBridge și un port USB pentru conectarea la calculator. Imprimanta utilizează hârtie în format carte poștală și ribon specific. Poate fi folosită o hârtie cu format special pentru imprimarea pozelor tip buletin.

PERFORMANȚĂ
Sistemul de printare cu Dye-sublimation reușește să redea culorile destul de bine, dar tehnologia este puțin cam veche și rezoluția mai slabă decât a celorlalte imprimante asemănătoare. Timpul de printare este mai scăzut atunci când sursa este camera foto. Setările de calitate sunt destul de limitate, din driver putând fi ajustate doar culorile, luminozitatea și contrastul.

CONCLUZIE
Cu toate că este un model mai vechi, SELPHY CP510 își îndeplinește bine rolul de imprimantă foto atunci când este conectată la o cameră digitală.



185Lei | 12 luni | Tornado Sistems

HP
D7360



Metodă de printare: Inkjet • Ecran LCD: 3.4” • Rezoluție foto: 4800x1200dpi • Card reader: Da • Format hârtie: A4 • Dimensiuni: 455x381x170mm

9.13

Acest model din seria D7300 de la HP impresionează prin aspect și facilități avansate.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Ecranul de 3.5” rabatabil este sensibil la atingere, ceea ce facilitează controlul printării și mici modificări ale imaginii atunci când imprimanta nu este conectată la calculator. Fotografiile de pe cardurile de memorie pot fi modificate automat prin funcția Photo Fix. Imprimanta dispune de două tăvi de hârtie, una din ele fiind specifică formatului 10x15.

PERFORMANȚĂ

Calitatea imaginii este foarte bună per ansamblu. Culorile sunt saturate și bine reproduse, dar sunt puțin mai închise decât cele originale. Nuanțele de gri și cele ale pielii sunt de asemenea bine reproduse. Imprimanta s-a dovedit a favoriza hârtia HP Advanced Photo, timpii de printare fiind semnificativ mai mici la folosirea acesteia. Fotografiile în format 10x15 sunt printate în doar un minut.

CONCLUZIE

Rapidă și cu o interfață foarte accesibilă, D7360 este recomandată celor care apreciază calitatea.



525Lei | 12 luni | Partenerii HP România

Epson
StylusPhoto R265



Metodă de printare: Inkjet • Ecran LCD: - • Rezoluție foto: 5760x1440dpi • Card reader: Nu • Format hârtie: A4 • Dimensiuni: 450x414x210mm

8.01

Fără a fi sofisticată, această imprimantă foto de birou a reușit să se descurce mulțumitor per ansamblu.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Ca și fratele mai mare R360, imprimanta de față folosește un cap piezoelectric fix și șase cartușe de culoare cu cerneluri Claria. Pentru acestea din urmă producătorul garantează rezistența la apă și păstrarea foarte îndelungată a culorilor. Dotările includ un adaptor pentru printarea pe discuri și un port PictBridge, dar lipsa ecranului face imposibilă printarea imaginilor de pe stick-uri USB.

PERFORMANȚĂ

Rezultatele obținute cu R265 au fost destul de bune, cu un balans bun al culorilor. Negrul și nuanțele de gri au fost și ele bine redate. Timpul de imprimare a pozelor este destul de mare la setările de calitate maximă atunci când se printează de pe calculator, dar scade la jumătate când se folosesc portul PictBridge și calitatea Photo.

CONCLUZIE

Espon R265 este o imprimantă foto simplă, fără pretenții, dar care reușește să imprime poze la o calitate mai mult decât acceptabilă.



317Lei | 12 luni | Partenerii Epson România

Canon
PIXMA iP4300



Metodă de printare: Inkjet • Ecran LCD: - • Rezoluție foto: 9600x2400dpi • Card reader: Nu • Format hârtie: A4 • Dimensiuni: 445x303x160mm

8.71

Cu un aspect sobru și minimalist, această imprimantă foto de la Canon a lăsat o impresie foarte bună, în ciuda dotărilor limitate.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Singura modalitate de printare de pe dispozitive externe este portul PictBridge. Am apreciat posibilitatea de imprimare în mod duplex și cele două tăvi de hârtie. La acestea se poate adăuga și adaptorul pentru discuri printabile. Capul de imprimare și cartușele sunt independente și se pot schimba foarte ușor.

PERFORMANȚĂ

Viteza este unul dintre atuurile acestei imprimante, o pagină A4 la rezoluție maximă fiind printată în 156 de secunde, iar o poză 10x15 în numai 64 de secunde. Culorile sunt puțin suprasaturate, dar nu de-ajuns de mult ca să afecteze calitatea foarte bună per ansamblu. Cerneala are o rezistență sporită la umiditate, iar Canon garantează menținerea culorilor timp de 10 ani pentru fotografiile expuse în fără protecție.

CONCLUZIE

PIXMA iP4300 este o imprimantă recomandată atât pentru fotografii, cât și pentru text sau materiale combinate.



N/A | N/A | ProCA România

HP
D5160



Metodă de printare: Inkjet • Ecran LCD: monocrom • Rezoluţie foto: 4800x1200dpi • Card reader: Da • Format hârtie: A4 • Dimensiuni: 450x375x168mm

6.96

Versatilă şi uşor de folosit, această imprimantă foto de la HP se adresează utilizatorilor individuali.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Designul este simplu, dar lista de dotări nu este limitată. Chiar dacă lipseşte ecranul LCD, imprimanta dispune de card reader, tavă pentru hârtie foto şi tavă specială pentru discuri printabile. Pentru imprimarea pozelor de pe carduri de memorie nu se pot face setări legate de calitate sau hârtia folosită.

PERFORMANŢĂ
Pentru test s-a folosit cartuşul foto special, alături de cartuşul color standard. O poză în format 10x15 a fost printată de pe un mediu extern de stocare în 80 de secunde, iar prin intermediul calculatorului, printarea a durat 145 de secunde cu setările de calitate maximă. Calitatea pozelor este bună, cu o tendinţă de închidere a nuanţelor de roşu. Liniile sunt bine delimitate, iar nuanţele de gri sunt bine reproduse.

CONCLUZIE
Fără să exceleze la capitolul dotări sau calitatea imaginilor, această imprimantă este recomandată pentru uz personal.



327Lei | 12 luni | Ultra PRO Computers

Epson
StylusPhoto R360



Metodă de printare: Inkjet • Ecran LCD: 3.5" • Rezoluţie foto: 5760x1440dpi • Card reader: Da • Format hârtie: A4 • Dimensiuni: 450x414x210mm

8.63

Aşa cum rezultă şi din numele său, modelul de faţă face parte din gama de top a imprimantelor foto cu jet de cerneală de la Epson.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Conectarea la calculator nu este neapărat necesară funcţionării. Cititorul de carduri şi portul PictBridge facilitează imprimarea de pe medii externe de stocare. Ecranul cu diagonala de 9cm este suficient pentru previzualizarea imaginilor şi setarea opţiunilor de imprimare. Epson R360 foloseşte un sistem de printare cu cap piezoelectric fix şi şase cartuşe.

PERFORMANŢĂ
Timpul de printare pentru o poză 10x15 a fost de aproximativ 2 minute, iar pentru formatul A4 imprimarea a durat aproape 6 minute, fiind astfel cea mai lentă imprimantă din test. Pe de altă parte, pozele au fost de o calitate superioară, culorile fiind saturate. Pozele de mici dimensiuni au o rezoluţie bună, fapt ce se datorează în mare parte picăturilor de cerneală de numai 1.5 picolitri.

CONCLUZIE
Epson StylusPhoto R360 este o imprimantă foto de top cu multe dotări şi facilităţi.



499Lei | 12 luni | Partenerii Epson România

HP
Pro B9180



Metodă de printare: Inkjet • Ecran LCD: monocrom • Rezoluţie foto: 4800x1200dpi • Card reader: Nu • Format hârtie: A3 • Dimensiuni: 662x422x237mm

8.79

Impunătoare din toate punctele de vedere, această imprimantă se adresează fotografilor profesionişti şi artiştilor.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Imprimanta foloseşte opt cartuşe de culoare şi cap de printare independent. Suportă printarea pe medii rigide cu grosime maximă de 1.5mm prin intermediul unei tăvi rabatabile. Un afişaj monocrom cu două linii de text informează utilizatorul de nivelul de cerneală din fiecare cartuş şi eventualele erori apărute. Operarea este silenţioasă, dar dispozitivul necesită un birou propriu. La capitolul conectivitate menţionăm portul Ethernet pentru utilizare în reţea.

PERFORMANŢĂ
Calitatea imaginilor reproduse se ridică la măsura aşteptărilor. Nuanţele de gri şi culoarea neagră sunt bine reproduse datorită celor trei cartuşe specializate. Imprimarea unei pagini color la calitate maximă s-a realizat în 245 de secunde, iar a unei poze 10x15 în 108 secunde.

CONCLUZIE
Aşa cum sugerează şi numele, modelul de faţă este o imprimantă foto profesională pentru aplicaţii specializate.



1919Lei | 12 luni | Partenerii HP România

■ Standard
■ Compacte








	Sony UP-CR10L	HP Photosmart A717	Sony DPP-FP90	HP Photosmart A516	Sony DPP-FP60	Canon SELPHY CP510
Detalii tehnice						
Metodă printare	Dye-sublimation	Inkjet	Dye-sublimation	Inkjet	Dye-sublimation	Dye-sublimation
Conectare la PC	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Rezoluție foto	300x300dpi	4800x1200dpi	1856x1248dpi	4800x1200dpi	1856x1248dpi	300x300dpi
Format foto	10x15cm	10x15cm	10x15cm	10x15cm	10x15cm	10x15cm
Ecran LCD	8"	2.5"	3.6"	1.5"	2.0"	-
Card reader/tipuri card	Da. 7	Da. 6	Da. 4	Da. 6	Da. 3	Nu
Editare imagine	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
PictBridge	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Cost poză 10x15	-	0.85RON	0.99RON	0.85RON	0.99RON	-
Dimensiuni (mm)	275x300x380	252x118x126	180x148x67	220x116x116	175x137x60	178x131x63
Greutate (kg)	11	1.57	1.17	1.17	1.17	0.94
Rezultate test						
Durată imprimare PC/card	18 / 18	125 / 105	48 / 44	125 / 105	63 / 62	74 / 58
Durată efectivă imprimare PC/card	16	115 / 50	36	115 / 50	50	52
Rezistență la umiditate	Da	Da	Da	Nu	Da	Da
Note						
Calitate foto	7.66	9.66	7.83	9.33	8	7.66
Viteză imprimare	10	6	9	6	8	7
Dotări	10	9.5	9.5	8.5	9	7
Verdict final	8.83	8.71	8.54	8.29	8.25	7.33








	HP Photosmart D7360	HP Photosmart Pro B9180	Canon PIXMA iP4300	Epson StylusPhoto R360	Epson StylusPhoto R265	HP Photosmart D5160
Detalii tehnice						
Metodă printare	Inkjet	Inkjet	Inkjet	Inkjet	Inkjet	Inkjet
Conectare la PC	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Rezoluție foto	4800x1200dpi	4800x1200dpi	9600x2400dpi	5760x1440dpi	5760x1440dpi	4800x1200dpi
Format foto maxim	A4	A3	A4	A4	A4	A4
Ecran LCD	3.4"	Monocrom. 2 lini	Nu	3.5"	Nu	Monocrom. o linie
Card reader/tipuri card	Da. 5	Nu	Nu	Da. 8	Nu	Da. 5
Editare imagine	Da	Nu	Nu	Da	Nu	Da
Extra	PictBridge	-	CD tray. PictBridge	CD tray. PictBridge	CD tray. PictBridge	CD tray. PictBridge
Cost poză 10x15	0.79RON	0.69RON	-	-	-	0.85RON
Dimensiuni (mm)	455x381x170	662x422x237	445x303x160	450x414x210	450x414x210	450x375x210
Greutate (kg)	7.9	17	6.5	6.5	6.5	4.9
Rezultate test						
Durată imprimare	195	245	156	290	285	438
Durată efectivă imprimare	182	211	114	273	268	426
Rezistență la umiditate	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Note						
Calitate foto	9	9.33	9.16	8.5	8.66	8.66
Viteză imprimare	9	8.5	10	8	8.2	6
Dotări	9.5	8	6.5	9.5	6.5	7
Verdict final	9.13	8.79	8.71	8.63	8.01	6.96

UMFLĂ POTUL!

RPG Distribution

Navig@tor Center — a bit different



3 x

MOUSE NORTEK EGOS WL

Mouse fără fir cu rezoluție înaltă
10 butoane (7 programabile)
Senzor optic, rezoluție 800 DPI
Distanță de operare până la 2m



2 x

VGA GAINWARD 8600GTS PCX

Bus: PCI-Express
GPU: NVIDIA GeForce 8600GTS
Frecvență GPU: 675MHz
Memorie: 256MB DDR3
Frecvență memorie: 2000MHz

3 x

TV TUNER COMPRO X-800

Chipset: Conexant CX23883 10-bit ADC
Telecomandă IR
FM stereo
Teletext





1x

Sursa BeQuiet Dark Power Pro

Putere: 600W
ATX12V Version 2.2
Ventilator: 120mm
Active PFC

Mențiuni:
Premiile sunt oferite de Rompers Grup SRL
www.rompers.ro
www.navigatorcenter.ro

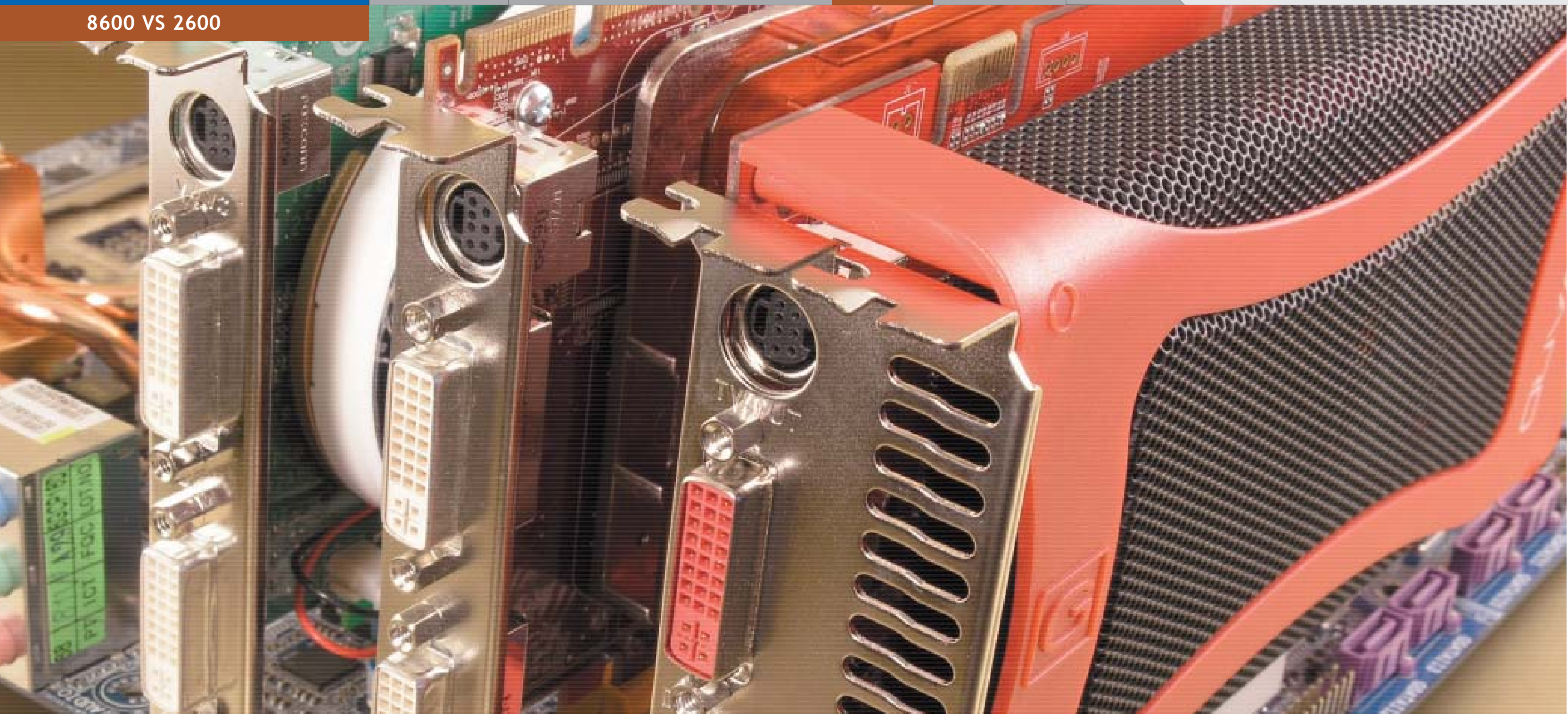
Termenul limită al concursului este 7 septembrie 2007 data poștei.
Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 91 **XtremPC**.

Premiile nerevendicate de către câștigători în termen de 3 (trei) luni de la data la care aceștia au fost anunțați revin în proprietatea XtremPC.



Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS



8600 VS 2600

MAINSTREAM ÎN PRIM-PLAN

Din dorinţa de a vedea cum se compară noua generaţie de plăci video mainstream de la AMD/ATI, am realizat un prim test comparativ cu o pereche de plăci video din seria 8600 de la NVIDIA.

FANII ATI AU AVUT MULT DE AŞTEPTAT PENTRU plăcile video din seria HD 2000. În ciuda faptului că au fost prezentate în acelaşi timp, lansarea pe piaţa retail a fost decalată. Astfel, modelul de top HD 2900XT a ajuns pe mâna testerilor la începutul lunii mai, seriile HD 2600 şi HD 2400 fiind la acea dată disponibile doar clienţilor OEM. Conform unor speculaţii din sfera IT, dificultăţile pe care le-au întâmpinat cei de la AMD/ATI au fost legate de procesul de dezvoltare a noilor nuclee. Întârzierea i-a permis rivalului NVIDIA să-şi consolideze într-o oarecare măsură poziţia pe piaţă, dar aceasta nu ar fi trebuit să fie o problemă dacă răspunsul de la ATI va fi unul pe măsură.

Aşa cum a fost precizat în numărul anterior, principala inovaţie adusă de noile plăci video de la AMD/ATI este a doua generaţie a arhitecturii Unified Shader. Aceasta a fost dezvoltată plecând de la platforma Xenos inclusă în consolele XBox 360. Astfel, dacă seria X1900 dispunea de 48 de unităţi vectoriale şi 48 scalare, modelele din seria HD 2000 ajung la 320 de unităţi de procesare independente.

ATI RADEON HD 2600XT

Placa de faţă este un sample perfect funcţional, care ne-a fost oferit prin amabilitatea AMD. Ceea ce ne-a atras atenţia încă de la început a fost lungimea PCB-ului, aceasta fiind egală cu cea a unei plăci video NVIDIA GeForce 8800GTS. Diferenţa majoră este însă faptul că placa de la ATI ocupă un singur slot, sistemul de răcire acoperind aproape întreaga suprafaţă. Tot la capitolul aspect trebuie menţionată lipsa unei alimentări externe. Se pare că cei 390 de milioane de tranzistori ai procesorului grafic pot fi puşi în valoare doar cu ajutorul curentului oferit de portul PCI-Express. Revenind la sistemul de răcire, acesta este format dintr-un radiator de aluminiu şi cupru. Memoriile intră în contact cu suprafaţa din aluminiu prin intermediul unor thermal pad-uri. Aceeaşi soluţie de contact este folosită şi în cazul procesorului, dar căldura este preluată de o pastilă de cupru şi un radiator cu lamele din acelaşi material. Ventilatorul se menţine în limite acceptabile de zgomot, turaţia fiind dependentă de temperatura detectată. Modul de lucru CrossFire este suportat prin cele două mufe specifice.

În ceea ce priveşte specificaţiile tehnice, GPU-ul este tactat la 800MHz, iar memoriile GDDR4 la impresionanta frecvenţă de 2200MHz. Nucleul este construit pe tehnologia de 65nm, iar cantitatea de memorie este de 256MB. Revenind la arhitectura Unified Superscalar Shader, placa este dotată cu 120 de unităţi de procesare, operaţiile de calcul cu virgulă mobilă realizându-se pe 128 de biţi. Comparativ, seria Radeon X1600 dispune de un procesor grafic cu 157 de milioane de tranzistori construit pe tehnologia de 90nm. Unităţile de procesare sunt în număr de 12 pentru pixel shader şi cinci pentru vertex shader.



Memoria GDDR4 a fost introdusă de ATI pe modelul X1950XTX. Performanţele cu care se laudă producătorii sunt rate de transfer de până la 4GB/s şi frecvenţe de peste 2000MHz. Din păcate, se pare că acest tip de memorie va fi pentru început disponibil doar pentru seria HD 2600, modelul high end fiind dotat cu memorii GDDR3.

Placa include un controller audio HD şi a fost livrată cu adaptor DVI-HDMI pentru a putea fi conectată la un ecran compatibil HD.

CONCURENŢA

Din dorinţa de a vedea cum se compară noua generaţie mainstream de la AMD/ATI cu plăcile din aceeaşi gamă de la NVIDIA, am ales două modele ce reprezintă două niveluri diferite de performanţă. Am ales implementarea BLISS GeForce 8600GTS PCX de la Gainward a chip-ului G84 şi de la Leadtek, modelul PX8600GT.

Soluţia propusă de Gainward are un aspect aparte, fiind acoperită cu o grilă metalică neagră susţinută de un cadru de plastic. Acest ansamblu adăposteşte un cooler din aluminiu şi un ventilator silenţios. Placa ocupă două slot-uri şi necesită

alimentare printr-o mufă cu şase pini. Cei 256MB GDDR3 nu dispun de radiatoare, fiind răciţi de ventilatorul GPU-ului. Frecvenţe sunt cele standard, mai precis 675MHz pentru procesor şi 2000MHz pentru memorii. În pachet se pot găsi două mufe DVI-VGA, un cablu S-video-RGBA şi un adaptor MOLEX pentru mufa de alimentare. Jocurile lipsesc, din păcate.

Cel de-al doilea concurent este modelul WinFast PX8600GT TDH de la Leadtek. În contrast cu placa descrisă anterior, acesta ocupă doar un singur slot, iar răcirea se face cu ajutorul unui cooler cu radiator din cupru, care are contact şi cu memoriile. Procesorul grafic dispune de 32 de unităţi de stream, la fel ca şi cel de pe placa de la Gainward, dar frecvenţele de lucru sunt reduse la 540MHz şi 1400MHz pentru memorii. În acest caz, alimentarea suplimentară nu mai este necesară. Pe lângă suportul pentru SLI, placa oferă o ieşire S-video la care se poate conecta un cablu HDTV inclus în pachet. În bundle este oferit jocul Joint Task Force.

PLATFORMA DE TEST

Pentru a nu influenţa negativ scorurile este recomandată folosirea unei platforme de test care să aibă un nivel de performanţă cât mai ridicat. Din aceste considerente am ales placa de bază GA-N680SLI-DQ6 de la Gigabyte. Prezentată în numărul anterior, aceasta a reuşit să impresioneze atât prin design, cât şi prin dotări. Răcirea este asigurată de un sistem de radiatoare din cupru şi heat pipe-uri care acoperă northbridge-ul şi southbridge-ul, precum şi VRM-ul. Se pot remarca de asemenea cele trei porturi PCI-Express, două din ele având specificaţii x16, cel de-al treilea x8. La capitolul performanţă a punctat foarte bine datorităă chipset-ului nForce 680i SLI de la NVIDIA.

Procesorul folosit a fost Intel Core 2 Extreme Quad-Core QX6700 care a rulat la frecvenţa standard de 2.67MHz. Răcirea a fost asigurată de cooler-ul Gigabyte 3D Rocket II. Memoria RAM a constat dintr-un kit 2x1GB DDR2 de la GeIL, care a funcţionat la frecvenţa de 800MHz cu latenţele 4-4-4-12. Puterea a venit de la o sursă Fortron Epsilon de 600W.

Testele au fost rulate pe sistemul de operare Windows XP Professional SP2. Pentru plăcile cu chipset NVIDIA s-a folosit driver-ul ForceWare 158.22. Pentru placa ATI ne-a fost furnizat un driver oficial care include şi suportul pentru redarea sunetului prin portul DVI.

PERFORMANŢELE OBŢINUTE

Am folosit pentru testare o serie de jocuri relativ noi şi care au cerinţe de performanţă mai mari decât cele care făceau parte din formula de test până acum.

Astfel, am rulat testul de performanţă inclus în jocul Company of Heroes la rezoluţia 1024x768 cu setările implicite şi la rezoluţia 1600x1200 cu activarea funcţiei Antialiasing. Pentru nivelul Lost Coast din Half Life 2, cunoscut pentru folosirea tehnicii de randare HDR (High Dynamic Range), am rulat testul de stres pentru placa video la rezoluţia de 1024x768 cu setările implicite şi la rezoluţia 1600x1200 cu 4x Antialiasing şi 8x Anisotropic Filtering. Un joc relativ controversat din punct de vedere al performanţei este S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl. Sunt cunoscute o serie de comenzi şi setări care pot îmbunătăţi semnificativ performanţa pe sisteme mai slabe. Fără a recurge la acestea, am folosit un demo dintr-un nivel al jocului şi am reţinut numărul mediu de cadre pe secundă. Pentru rezoluţia 1024x768 am folosit setările Medium, iar pentru cea de-a doua rezoluţie am folosit setările High. Jocul care a reuşit să îngenuncheze toate cele trei plăci video a fost Supreme Commander. Dacă la rezoluţia 1024x768 a rulat cu un număr minim de 30 de cadre pe secundă, la rezoluţia 1600x1200 cu 4x Antialiasing, numărul cadrelor a scăzut sub 20.

Rezultatele nu sunt greu de interpretat atunci când ne uităm exclusiv la o listă de scoruri. Placa HD 2600XT de la ATI se plasează ca performanţă între cele două soluţii mainstream de la NVIDIA. Trei rezultate obţinute la rezoluţii mari şi testele sintetice o apropie însă foarte mult de modelul 8600GT. Cel puţin ciudat a fost rezultatul obţinut în Company of Heroes la rezoluţia 1024x768 şi am fost plăcut surprinşi să constatăm că în HL2 Lost Coast s-a apropiat mai mult de modelul de la Gainward.

Precizăm că în timpul testelor temperatura plăcii de la AMD/ATI a fost destul de ridicată, soluţia de răcire fiind la limita eficienţei.

CONCLUZIE

Prima impresie oferită de ATI Radeon HD 2600XT a fost puţin cam dezamăgitoare. Nu a reuşit să depăşească performanţele unui model 8600GTS standard decât într-un sigur caz şi pentru acela avem un semn de întrebare. Dacă facem o presupunere bazată pe modelele lansate în seria Radeon X1000, putem spune că HD 2600XT va fi modelul de top din gama mainstream. Ne putem aştepta cel mai probabil la introducerea unei versiuni PRO cu frecvenţe ceva mai scăzute şi la versiuni XT supratactate.

Un semn de întrebare poate veni şi din partea driverelor furnizate care, chiar dacă nu păreau a fi în stadiul Beta, sunt la prima versiune şi pot suferi modificări însemnate pe parcurs.

Am fi dorit să rulăm teste DirectX 10 sub Windows Vista, dar timpul nu a fost de partea noastră. Credem că rezultatele ar putea să fie puţin diferite în mediul de lucru pentru care placa oferă suport nativ.

Daniel Ion
daniel.ion@xtrempc.ro

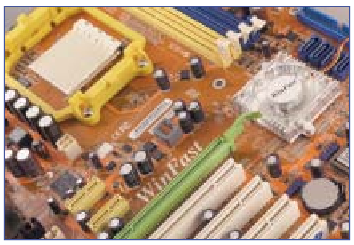
Detalii tehnice	ATI Radeon HD 2600XT	Gainward BLISS 8600GTS PCX	Leadtek WinFast PX8600GT TDH
			
Chipset	RV630	G84GTS	G84GT
Frecvenţă chipset / memorie	800MHz / 2200MHz	675MHz / 2000MHz	540MHz / 1400MHz
Memorie / bus memorie	256MB / 128 biţi	256MB / 128 biţi	256MB / 128 biţi
Unităţi de procesare	120	32	32
COH 1024x768	79.10	63.20	53.40
COH 1600x1200	30.90	35.10	29,5
HL2 Lost Coast 1024x768	166.96	171.37	154,81
HL2 Lost Coast 1600x1200 4x/8x	41.03	42.67	35,05
STALKER 1024x768 medium	52.68	70.49	60,72
STALKER 1600x1200 high	28.58	33.08	29,46
Supreme Commander 1024x768	30.79	37.17	30,02
Supreme Commander 1600x1200 4x	12,34	17.44	15,41
Aquamark 3	113311	133461	124670
3DMark06	5148	6040	4980





FOXCONN
WinFast N5M2AA-EKRS2H







N5M2AA-EKRS2H este o placă de bază mainstream bazată pe chipset-ul mai vechi al NVIDIA, nForce4.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Placa dispune de patru sloturi PCI, două PCI-Express x1 şi un slot PCI-Express x16. Layout-ul PCB-ului este neinspirat, astfel încât montarea unei plăci video de ultimă generaţie va provoca oarece probleme, cel puţin unul dintre cele patru porturi SATA devenind inutilizabil. La dispoziţie ne mai sunt puse şi două porturi IDE ATA133. Este permisă crearea unei matrice de tip RAID 0, 1, 0+1 sau JBOD folosind porturile SATA. Cele patru bank-uri de memorie pot acomoda până la 4GB DDR2-800 Dual Channel. Chip-ul de sunet ales este bătrânul Realtek AC'97 5.1. Ca dotări se mai remarcă opt porturi USB 2.0, două Firewire şi un port Gigabit LAN, precum şi un conector IrDA.

PERFORMANŢE

În ciuda chipset-ului vechi, nivelul de performanţă nu este foarte scăzut, placa descurcându-se binişor în toate testele. Astfel, aceasta a reuşit obţinerea unui scor de 25.557 în 3DMark2001, iar în Half Life 2 a atins 122.27 de cadre pe secundă. Arhivarea cu WinAce a 6415 fişiere cu o dimensiune totală de 475MB a durat 5 minute şi 44 de secunde. La capitolul overclocking, BIOS-ul s-a dovedit destul de sărăcăcios, integrând totuşi tehnologia TigerOne, patentată FOXCONN, care permite overclocking-ul dinamic, în funcţie de solicitarea procesorului.

CONCLUZIE

WinFast N5M2AA-EKRS2H reprezintă alegerea potrivită pentru construirea unui sistem nepretenţios, dar care reuşeşte totuşi să facă faţă aplicaţiilor şi jocurilor recente.

Preţ	Garanţie	Contact
205 Lei	36 luni	Partenerii Foxconn România

Detalii tehnice

Socket: AM2 · Chipset: NVIDIA nForce4 · Sloturi: 1xPCI-Express x16, 2xPCI-Express x1, 4xPCI · Memorie/Capacitate: DDR2-800/4GB · Conectori: 4xUSB, 1xGigabit LAN, 1xFirewire, · ATA: 4xSATA, 2xATA133 · Răcire: activă

Overclocking

FSB / Multiplicator: 200-500MHz / Da · V Core / V DIMM / V PCI-E / V Chipset: Da / Da / Da / Da

Rezultate Teste

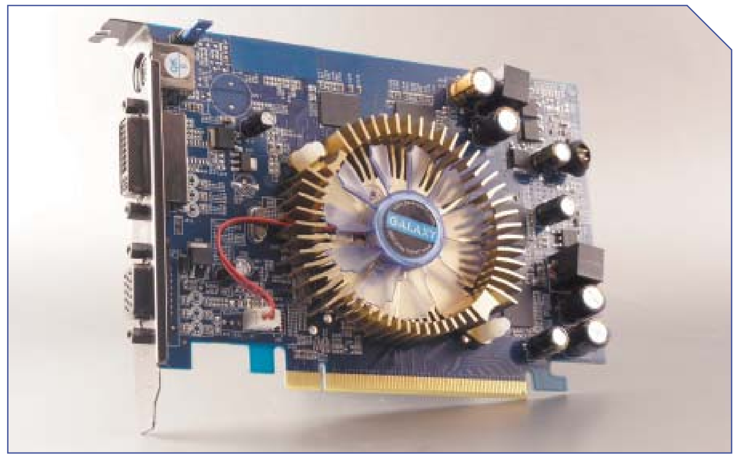
Far Cry 640x480	193.22	PCMark05	4202
DOOM 3 640x480	119.3	PCMark05 CPU	3517
Half Life 2 640x480	122.27	PCMark05 HDD	4981
Commanche 4 640x480	69.35	SiSoftSandra 2005 Mem MB/s	5875
3DMark01 SE	25557	Arhivare WinACE	344''

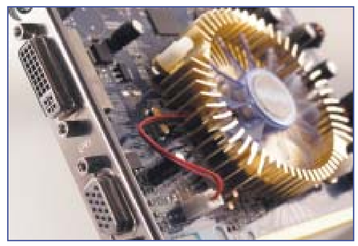
Performanţe

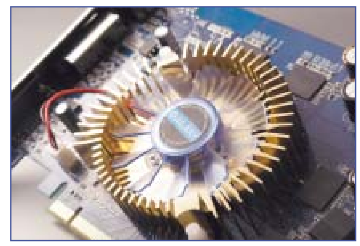
Jocuri: 3.69 Sintetice: 4.18 Dotări: 0.65

8.52

Galaxy
GF 8500GE







Galaxy a lansat GeForce 8500GE, o versiune supratactată a modelului GeForce 8500GT.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Overclocking-ul reuşit de Galaxy în cazul lui GeForce 8500GT este de-a dreptul uimitor. Frecvenţa procesorului grafic a fost mărită cu peste 30%, funcţionând la 594MHz. Memoriile Hynix folosite rulează la 1400MHz, în condiţiile în care NVIDIA specifică pentru acest model o valoare de 800MHz. Singurul accesoriu prezent în pachet este un cablu S-Video, care permite conectarea unui televizor la calculator. În ciuda conectorului SLI de care dispune PCB-ul, realizarea unei configuraţii SLI hardware cu două astfel de plăci nu este posibilă. Activarea unei astfel de configuraţii se poate realiza prin intermediul driver-ului Forceware.

PERFORMANŢE

Datorită overclocking-ului, GeForce 8500GE aduce o îmbunătăţire a performanţelor cu aproape 50% faţă de modelele cu frecvenţe implicite. Deşi rezultate precum 52.26 cadre pe secundă în Far Cry la rezoluţia 1280x1024 4x/8x sau peste 3000 de puncte în 3DMark06 nu impresionează, placa permite rularea unui număr considerabil de jocuri.

CONCLUZIE

Deşi în general plăcile video din segmentul entry level sunt destinate vizionării de filme sau mediului office, Galaxy GeForce 8500GE este o soluţie demnă de luat în calcul de toţi utilizatorii cu buget restrâns.

Preţ	Garanţie	Contact
289 Lei	24 luni	Asesoft Distribution

Detalii tehnice

Chipset: G86GT · Memorie: 256MB DDR3 · Frecvenţă chipset/memorie: 594/1400MHz · Interfaţă: PCI-Express 16x · Bus memorie: 128 biţi · Conectori: 1xDVI, 1xD-Sub, S-Video · Jocuri: N/A · Software: N/A · HDTV: Da

Teste

Far Cry 1280x1024	68.42	F.E.A.R. 1280x960	49.00
Far Cry 1600x1200	47.93	F.E.A.R. 1600x1200	33.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	52.26	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	28.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	36.00	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	17.00
HL2 1280x1024	49.96	Prey 1280x1024	33.50
HL2 1600x1200	37.70	Prey 1600x1200	23.80
HL2 1280x1024 4X/8X	35.96	Prey 1280x1024 4X/8X	28.00
HL2 1600x1200 4X/8X	26.66	Prey 1600x1200 4X/8X	19.00
AquaMark3 Default	80107	3DMark06 Default	3181

Performanţe

Jocuri: 2.08 Sintetice: 0.52 Dotări: 0.09

2.70

InFocus
IN24+







InFocus ne propune un proiector ieftin şi nepretenţios pentru mediul de afaceri.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
În spatele videoproiectorului se află tehnologia DLP creată de Texas Instruments, suportând o rezoluţie nativă de 800x600 (SVGA). Conform producătorului, standardele video suportate sunt NTSC, PAL, SECAM, 480i, 480p, 576i, 576p, 720p şi 1080i. Lăudându-se cu o luminozitate maximă de 2200 de lumeni ANSI şi un contrast de 2000:1, IN24+ atinge un consum de maximum 300W. Indiferent de modul de afişare selectat - Whisper sau High Bright -, durata de viaţă a lămpii nu depăşeşte 2000 de ore. Pe partea din spate se găsesc două porturi D-Sub (unul pentru semnalul de intrare, iar celălalt pentru conectarea unui monitor), un conector S-Video şi unul RCA, precum şi un jack audio şi un port USB. În ciuda celor două ventilatoare laterale responsabile pentru răcirea lămpii, în timpul funcţionării dispozitivul se încălzeşte foarte tare. Totodată, zgomotul de funcţionare este foarte ridicat. Difuzorul de 1W încorporat este suficient pentru prezentările de afaceri, nedeosebindu-se cu nimic faţă de modelele similare. În pachet se mai află cablurile necesare conectării, un convertor EuroSCART-Component şi o telecomandă.

CALITATEA IMAGINII
Imaginea este de calitate medie, reproducerea culorilor fiind inferioară altor modele testate în redacţie. Luminozitatea este insuficientă pentru o cameră iluminată normal, iar creşterea acesteia la maximum va duce la sporirea infidelităţii paletei coloristice, mai ales în combinaţie cu un contrast de 100%. Meniul permite ajustarea mai multor parametri vizuali, însă eficienţa acestor modificări lasă de dorit.

CONCLUZIE
Pentru companiile ce dispun de un buget limitat, dar au nevoie de un videoproiector portabil pentru întâlnirile de afaceri InFocus IN24+ reprezintă o alternativă suficient de performantă.

Preţ	Garanţie	Contact
1882 Lei	24 luni	I.R.I.S.

Detalii tehnice

Tehnologie de afişare: DLP • Rezoluţie: 800x600 SVGA • Lampă: 200/250W - 2000/2000 ore • Luminozitate: 2200 ANSI lumeni • Contrast: 2000:1 • Greutate: 2.7kg • Sunet: 1W Mono • Zoom: 1-1.1 • Zgomot operaţional: 35dB

Performanţe

Calitate imagine: 7.1 | Performanţe: 8.2 | Dotări: 7.2

7.50

Primera
Disc Publisher Pro







Această imprimantă pentru discuri optice include două DVD writere şi un sistem automatizat de manipulare.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Dimensiunile şi forma sunt similare cu cele ale unei imprimante obişnuite, dar aceasta dispune de dotări specifice personalizării CD-urilor şi DVD-urilor. Cele două unităţi optice Pioneer pot inscripţiona CD-uri cu viteza 40x, discuri DVD-R sau DVD+R cu 16x şi discuri double layer cu 8x. Un element important al dispozitivului este braţul robotic de manipulare a discurilor. Folosind tehnologia AccuDisc, acesta este unul dintre cele mai precise mecanisme de pe piaţă. Erorile de poziţionare sau încărcare a două discuri sunt excluse. În modul standard de operare, imprimanta suportă 50 de discuri, dar această capacitate se poate dubla cu ajutorul unui adaptor inclus. Conectarea se realizează prin intermediul unui port USB, iar cele două unităţi optice pot fi folosite independent pentru citire şi scriere.

PERFORMANŢE
Printarea se realizează cu ajutorul a două cartuşe, unul color (CMY) şi unul negru (Bk). Calitatea imaginilor obţinute a fost foarte bună, aceasta datorându-se rezoluţiei maxime de 4800dpi. Imprimarea efectivă a unui disc se face în mai puţin de 2 minute. Imprimarea şi scrierea integrală a unui CD la viteza 24x au durat 2'46", iar scrierea cu viteza 8x şi imprimarea a două DVD-uri 22'20". Aplicaţia PrimoDVD, care facilitează întregul proces este livrată în pachet, împreună cu o versiune specială a SureThing CD Labeler 5. Separat, se poate achiziţiona un kit care va permite printarea pe discuri mai mici, cum ar fi cele de 80mm sau cele în format business card.

CONCLUZIE
Dispozitivul de faţă este recomandat cu încredere firmelor care doresc să ofere servicii de multiplicare şi personalizare a mediilor optice, preţul său fiind destul de prohibitiv pentru un studio personal.

Preţ	Garanţie	Contact
12930 Lei	12 luni	GSR Grup

Detalii tehnice

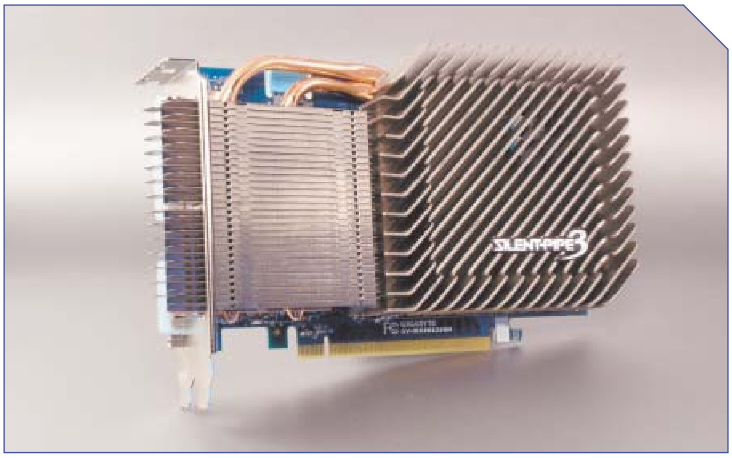
Mod de printare: Inkjet • Rezoluţie tipărire color: 4800dpi • Capacitate de stocare discuri normală/cu adaptor inclus : 50/100 • Greutate: 11.8kg • Dimensiuni (cm): 45.2x27.9x44.5 • Conectare: USB 2.0 • Unitate optică: 2xDVD RW Pioneer DVR-111D • Software: PrimoDVD 2.1, PxEngine 3.0, ShureThing CD Labeler 5.0

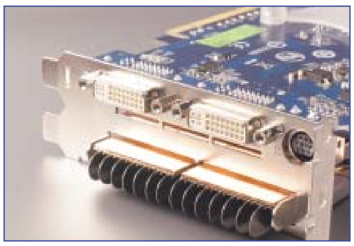
Performanţe

Performanţă: 9.0 | Dotări: 9.2

9.10

Gigabyte
GV-NX86S256H







Gigabyte GV-NX86S256H reprezintă o soluție grafică destinată sistemelor silențioase.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Deși este un GeForce 8600GTS, GV-NX86S256H nu dispune de conectorul de alimentare de șase pini. Modelul a fost proiectat în așa fel încât să funcționeze numai cu energia oferită de portul PCI-E. Sistemul de răcire este alcătuit din două radiatoare conectate între ele prin două heat pipe-uri. Deși acesta acoperă întreaga suprafață a PCB-ului, el asigură numai răcirea procesorului grafic, nu și a memoriilor. Ca bundle, pachetul conține jocul Supreme Commander, iar accesoriile pe care le găsim alături de GV-NX86S256H sunt un convertor DVI-to VGA și un cablu HDTV/Video-out.

PERFORMANȚE
Datorită sistemului de răcire lipsit de zgomot, placa se încălzește destul de puternic. Cu toate acestea, ea a rulat stabil în toate testele fără a beneficia de un flux de aer care să asigure un schimb de căldură mai eficient. Folosind rezoluția 1280x1024 4x/8x, Far Cry a rulat cu o medie de 84.41 de cadre pe secundă, în timp ce, în aceleași condiții, în Prey s-au înregistrat 48.7 cadre pe secundă. Gigabyte GV-NX86S256H a reușit să obțină în 3DMark06 un scor de 5474 de puncte.

CONCLUZIE
Gigabyte GV-NX86S256H este o soluție grafică potrivită pasionaților de jocuri cu urechi sensibile, însă este recomandată o ventilare eficientă a carcasei.

Preț	Garanție	Contact
639 Lei	36 luni	Partenerii GIGABYTE România

Detalii tehnice

Chipset: G84GTS • Memorie: 256MB DDR3 • Frecvență chipset/memorie: 675/2000MHz • Interfață: PCI-Express 16x • Bus memorie: 128 biți • Conectori: 2xDVI, S-Video • Jocuri: Supreme Commander • Software: N/A • HDTV: Da

Teste

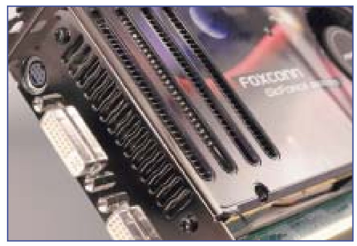
Far Cry 1280x1024	123.56	F.E.A.R. 1280x960	82.00
Far Cry 1600x1200	87.69	F.E.A.R. 1600x1200	55.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	84.41	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	39.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	59.31	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	25.00
HL2 1280x1024	100.93	Prey 1280x1024	67.50
HL2 1600x1200	76.92	Prey 1600x1200	49.50
HL2 1280x1024 4X/8X	62.68	Prey 1280x1024 4X/8X	48.70
HL2 1600x1200 4X/8X	46.49	Prey 1600x1200 4X/8X	35.50
AquaMark3 Default	98302	3DMark06 Default	5474

Performanțe

Jocuri: 3.70 | Sintetice: 0.72 | Dotări: 0.10 | **4.52**

Foxconn
FV-N88SMBD2-ONOC







În încercarea de a pătrundă pe piața retail, Foxconn oferă o variantă supratactată a modelului 8800GTS.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Spre deosebire de modelul cu frecvențe implicite, unde procesorul grafic este tactat la 500MHz, FV-N88SMBD2-ONOC are un GPU care funcționează la 575MHz. De asemenea, memoriile au suferit un overclocking de peste 12%, rulând la 1800MHz. Deși nu conține jocuri, pachetul oferă ca bundle un game. Pentru conectarea diferitelor dispozitive de afișare a imaginii, placa dispune de accesoriile obișnuite: două convertoare DVI-to-VGA și un cablu HDTV. Pentru utilizatorii care dispun de o sursă de alimentare mai veche, producătorul livrează placa împreună cu un adaptor de la conector de tip MOLEX la conector cu șase pini.

PERFORMANȚE
În ciuda frecvențelor mărite, Foxconn FV-N88SMBD2-ONOC nu oferă performanțe mai bune decât alte modele testate. Astfel, deși în F.E.A.R. și Prey s-a observat o ușoară îmbunătățire, în Far Cry și Half Life 2 s-au obținut rezultate ușor mai mici decât în cazul modelelor GeForce 8800GTS 320MB. De asemenea, se observă o îmbunătățire a scorului din 3DMark06 cu aproximativ 600 de puncte față de modelele cu frecvențe implicite.

CONCLUZIE
Deși nu reușește să depășească modelele altor producători, Foxconn FV-N88SMBD2-ONOC este o placă video de top.

Preț	Garanție	Contact
1099 Lei	24 luni	Partenerii Foxconn România

Detalii tehnice

Chipset: G80GTS • Memorie: 640MB DDR3 • Frecvență chipset/memorie: 575/1800MHz • Interfață: PCI-Express 16x • Bus memorie: 320 biți • Conectori: 2xDVI, S-Video • Jocuri: N/A • Software: VirtualDrive Pro 10, RestoreIT 7 • HDTV: Da

Teste

Far Cry 1280x1024	174.38	F.E.A.R. 1280x960	131.00
Far Cry 1600x1200	172.06	F.E.A.R. 1600x1200	115.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	171.31	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	94.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	149.93	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	67.00
HL2 1280x1024	175.42	Prey 1280x1024	123.20
HL2 1600x1200	157.69	Prey 1600x1200	99.40
HL2 1280x1024 4X/8X	126.76	Prey 1280x1024 4X/8X	99.00
HL2 1600x1200 4X/8X	96.74	Prey 1600x1200 4X/8X	77.90
AquaMark3 Default	100739	3DMark06 Default	8767

Performanțe

Jocuri: 7.26 | Sintetice: 0.90 | Dotări: 0.11 | **8.27**


Partajeaza
ce pretuiesti mai mult
TRENDNET

ASUS
F3Sc







Modelul de față face parte din seria F3 de la ASUS, construită în jurul noii platforme Intel - Santa Rosa.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Laptopul cântărește aproape 3kg, ceea ce poate fi trecut cu vederea ținând cont de dotările sale. Am fost surprinși de rezoluția nativă 1680x1050 a monitorului, care este de-a dreptul impresionantă pentru o diagonală de 15.4”. Placa de bază include chipset-ul Intel Crestline PM965, care suportă memorii DDR2 la frecvența de 667MHz și dispune de 1GB memorie RAM. Compatibilitatea cu DirectX 10 este asigurată de placa video NVIDIA GeForce 8400M, care dispune de o memorie de 512MB. Pentru stocare, F3Sc a fost echipat cu un harddisk SATA Hitachi de 160GB cu 8MB buffer și o viteză de 5400RPM.

PERFORMANȚE

Procesorul a avut un cuvânt greu de spus la performanța per ansamblu a laptopului. Scorurile obținute îl recomandă pentru utilizarea în mediul office și pentru aplicații multimedia. Din păcate, placa video este modestă, la rularea 3DMark06 obținându-se doar 950 de puncte. Un alt capitol la care nu s-a prezentat prea bine a fost autonomia, rulând un film pe DVD timp de 100 de minute. Deși este livrat cu Windows Vista, testele au fost făcute sub Windows XP din cauza lipsei aplicațiilor compatibile.

CONCLUZIE

Performant și atractiv din punctul de vedere al dotărilor, modelul F3Sc de la ASUS este recomandat pentru birou sau pentru redarea conținutului multimedia.

Preț	Garanție	Contact
N/A	N/A	Partenerii ASUS România

Detalii tehnice

Procesor: Intel Core 2 Duo T7300 2GHz • Memorie: 1GB DDR2 667MHz • Display: 15.4” WXGA+ 1680x1050 • HDD: 160GB 5400RPM SATA • Unitate optică: DVD Writer Dual Layer • Conectori: 4xUSB, Firewire, RJ-45, RJ-11, D-Sub, DVI, S-video, TV RF, Audio • Extra: Card reader, Bluetooth 2.0, WLAN 802.11 a/b/g/n, webcam 1.3MP • Dimensiuni: 365x270x28mm • Greutate: 2.95kg

Teste

Autonomie office	109min	EVEREST Memory Read	4873
Autonomie multimedia	100min	EVEREST Memory Write	3579
3DMark2001 SE	9504	Cinebench 2003 x CPU	624/41”
PCMark05 CPU	5052	Arhivare WinAce	4’58”
PCMark05 Memory	4150	SiSoftSandra CPU ALU/FPU	18376/12398
PCMark05 HDD	4544	SiSoftSandra Memorie	3961
HDD File Write	43.45	SiSoftSandra HDD	47

Performanțe

Autonomie: 4.56 | Dotări: 8.20 | Performanță: 9.83

7.92

Galaxy
GF 8600GT







Galaxy ne oferă o versiune supratactată și cu un design modest a modelului GeForce 8600GT.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Ca și celelalte modele din seria a opta, GeForce 8600GT beneficiază de tehnologia Pure Video, care ajută la decodarea filmelor HD. Totuși, trebuie ținut cont că deocamdată GeForce 8500 și 8600 oferă suport Pure Video numai folosind sistemul de operare Windows Vista. GF 8600GT de la Galaxy beneficiază de un GPU tactat la 594MHz, în timp ce valoarea implicită este de 540MHz. Memoria a trecut și ea prin procedeul de overclocking, fiind tactată la 1600 MHz. Cooler-ul montat pe GPU este ales în așa fel încât să asigure și ventilarea chip-urilor de memorie. Pachetul este sărăcăcios și nu conține nici uzualul convertor DVI-to-VGA.

PERFORMANȚE

În teste, mărirea frecvențelor și-a spus cuvântul, Galaxy GF 8600GT oferind un framerate satisfăcător, indiferent de joc. Utilizând rezoluția 1280x1024 cu Antialiasing 4x și Anisotropic Filtering 8x, Far Cry a rulat cu o medie de 77.67 de cadre pe secundă. În aceleași condiții, în Prey s-au înregistrat 44.10 cadre pe secundă. Scorul obținut în 3DMark06 la setări implicite a fost de 5006 puncte.

CONCLUZIE

Deși este o placă video accesibilă, Galaxy GF 8600GT oferă performanțe acceptabile, care pot fi îmbunătățite ulterior prin realizarea unei configurații SLI.

Preț	Garanție	Contact
410 Lei	24 luni	Asesoft Distribution

Detalii tehnice

Chipset: G84GT • Memorie: 256MB DDR3 • Frecvență chipset/memorie: 594/1600MHz • Interfață: PCI-Express 16x • Bus memorie: 128 biți • Conectori: 1xDVI, 1xD-Sub, S-Video • Jocuri: N/A • Software: N/A • HDTV: Da

Teste

Far Cry 1280x1024	110.55	F.E.A.R. 1280x960	75.00
Far Cry 1600x1200	78.65	F.E.A.R. 1600x1200	51.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	77.67	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	37.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	54.12	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	24.00
HL2 1280x1024	91.47	Prey 1280x1024	60.90
HL2 1600x1200	68.89	Prey 1600x1200	44.30
HL2 1280x1024 4X/8X	56.19	Prey 1280x1024 4X/8X	44.10
HL2 1600x1200 4X/8X	41.99	Prey 1600x1200 4X/8X	32.20
AquaMark3 Default	100527	3DMark06 Default	5006

Performanțe

Jocuri: 3.36 | Sintetice: 0.71 | Dotări: 0.09

4.16

NEMESIS
OVERDOSE AERO EDITION







pc-coolers oferă deja un sistem echipat cu noile soluții grafice de la NVIDIA, GeForce 8800 Ultra.

CONFIGURAȚIE ȘI DOTĂRI

Carcasa impozantă, găzduiește un procesor Intel Core 2 Quad Q6600. Elemente precum side panel-ul transparent, tuburile luminoase, chipset-ul nForce 680i SLI și cele două plăci video NVIDIA GeForce 8800Ultra Superclocked demonstrează că sistemul se adresează exclusiv pasionaților de jocuri devoratoare de resurse. Asamblarea este ireproșabilă, sistemul fiind aerisit și permițând un flux de aer optim. Frecvența procesorului a fost urcată de la 2.4 la 3.15GHz, însă memoriile au fost lăsate la frecvența lor implicită - 1066MHz.

PERFORMANȚE

Rezultatele obținute sunt de-a dreptul incredibile. Scorul de peste 16000 de puncte reușit în 3DMark06 sau cele peste 60.000 de puncte obținute în 3DMark2001 vorbesc de la sine. Practic, sistemul permite rularea oricărui joc la rezoluția 1600x1200 4x/8x. Datorită componentelor de top, sistemul este puțin cam gălăgios, însă acest lucru se poate rezolva prin reducerea turației ventilatoarelor cu ajutorul modulului de control cu display montat în partea din față.

CONCLUZIE

pc-coolers oferă un sistem care cu siguranță va putea fi folosit în orice mediu o perioadă lungă de timp, fără a necesita investiții ulterioare.

Preț	Garanție	Contact
12029 Lei	30 luni	pc-coolers.ro

Detalii tehnice

Procesor: Intel Core 2 Quad Q6600 • Placă video: 2xEVGA e-GeForce 8800Ultra Supeclocked • Placă de bază: EVGA nForce 680i SLI • Memorie: 2x1024MB Mushkin XP2-8500 • Harddisk: Western Digital WD1500ADFD, Western Digital Caviar SE16 500GB • Unitate optică: ASUS DRW-1814BLT • Carcasă: Akasa Eclipse 62 • Sursă: Enermax Galaxy 850W • Cooler procesor: Zalman CNPS9700

Teste

Far Cry 1280x1024 4x/8x	301.57	Aquamark3 Default	178017
Far Cry 1600x1200 4x/8x	285.05	Comanche4 Default	137.65
DOOM 3 1280x1024 4x/8x	248.8	PCMark05 Default	10927
DOOM 3 1600x1200 4x/8x	223	3DMark2001 Default	62939
Half Life 2 1280x1024 4x/8x	186.45	3DMark03 Default	63196
Half Life 2 1600x1200 4x/8x	138.11	3DMark06 Default	16510
F.E.A.R. 1280x960 4x/8x	214	SiSoft Sandra 2007 CPU Dhry	58078
F.E.A.R. 1600x1200 4x/8x	173	SiSoft Sandra 2007 Mem	7257
Prey 1280x1024 4x/8x	206.9	SiSoft Sandra 2007 HDD	78
Prey 1600x1200 4x/8x	179.7	Arhivare WinAce	176

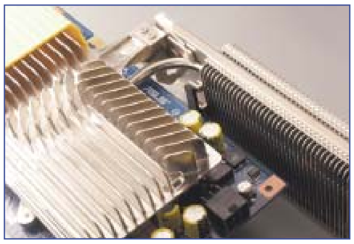
Performanțe — 9.72

Asamblare: 9.9 | Configurațieși dotări: 9 | Performanță: 9.9

ASUS
EN8600GTS Silent/HTDP/256M







ASUS ne oferă o soluție grafică silențioasă pentru segmentul mainstream DirectX 10.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Pentru a crea o placă video cu nivel de zgomot zero, ASUS a folosit o soluție de răcire care se aseamănă prin design cu cea utilizată pe EN7800GT TOP Silent. Producătorul a utilizat frecvențele implicite, recomandate de NVIDIA. Înlăturarea nivelului de zgomot presupune însă unele sacrificii. Astfel, deși modelul de referință al NVIDIA pentru GeForce 8600GTS este single slot, EN8600GTS Silent ocupă două slot-uri ale carcasei. Pe lângă cele două CD-uri cu drivere și manualul plăcii, pachetul mai conține ghidul de utilizare, un cablu HDTV, un convertor DVI-to-VGA și o borsetă pentru medii optice.

PERFORMANȚE

Pentru că cele două radiatoare sunt legate între ele printr-un heat pipe, transferul de căldură ar trebui să se realizeze foarte rapid. Cu toate acestea, se observă o diferență de temperatură destul de mare între ele. În 3DMark06 s-au obținut 5471 de puncte, temperatura procesorului grafic depășind 75 grade C. La rezoluția 1600x1200 4x/8x, Far Cry a rulat cu o medie de aproape 60 de cadre pe secundă.

CONCLUZIE

ASUS EN8600GTS Silent permite rularea la setări satisfăcătoare a tuturor jocurilor de pe piață, oferind în același timp suport DirectX 10 la un preț avantajos. Acestor caracteristici li se adaugă luxul unui sistem silențios.

Preț	Garanție	Contact
791 Lei	36 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Chipset: G84GTS • Memorie: 256MB GDDR3 • Frecvență chipset/memorie: 675/2000MHz • Interfață: PCI-Express 16x • Bus memorie: 128 biți • Conectori: 2xDVI, TV-Out • Jocuri: N/A • Software: N/A • HDTV: Da

Teste

Far Cry 1280x1024	121.86	F.E.A.R. 1280x960	83.00
Far Cry 1600x1200	87.76	F.E.A.R. 1600x1200	56.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	85.16	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	40.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	59.29	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	26.00
HL2 1280x1024	101.59	Prey 1280x1024	67.20
HL2 1600x1200	77.65	Prey 1600x1200	49.40
HL2 1280x1024 4X/8X	62.37	Prey 1280x1024 4X/8X	48.60
HL2 1600x1200 4X/8X	46.34	Prey 1600x1200 4X/8X	35.40
AquaMark3 Default	101631	3DMark06 Default	5471

Performanțe — 4.55

Jocuri: 3.72 | Sintetice: 0.74 | Dotări: 0.10

ASUS
EN8800ULTRA/G/HTDP/768M







Partener de încredere al NVIDIA, ASUS se grăbeşte să lanseze soluţiile grafice cu cele mai noi procesoare.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Sistemul de răcire respectă specificaţiile NVIDIA şi acoperă în intregime PCB-ul. Modelul foloseşte frecvenţele implicite, adică 612MHz pentru GPU şi 2.16GHz pentru memorii. Conform producătorului, sursa de alimentare utilizată pentru a alimenta un sistem echipat cu EN8800ULTRA trebuie să ofere cel puţin 500W. ASUS a inclus în pachetul celei mai puternice soluţii grafice ale momentului unul dintre cele mai fierbinţi jocuri ale momentului: S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Cernobyl. În rest, pachetul se rezumă la accesoriile obişnuite: convertor DVI-to-VGA, două cabluri de alimentare, cablu HDTV, CD-ul cu manualul şi cel cu drivere şi un ghid de utilizare.

PERFORMANŢE

În Far Cry, se observă o insensibilitate a plăcii la diferitele setări configurate. Astfel, la ambele rezoluţii folosite, cu sau fără Antialiasing, jocul a rulat cu o medie de peste 180 de cadre pe secundă. La rezoluţia 1600x1200 4x/8x, F.E.A.R. a rulat cu un framerate mediu de 94 de cadre pe secundă. În 3DMark06 s-au obţinut 9612 puncte, scor limitat, cu siguranţă, de platforma de test.

CONCLUZIE

ASUS EN8800ULTRA/G/HTDP/768M reprezintă o soluţie atractivă pentru cei care dedică jocurilor o mare parte din timpului lor liber, cu condiţia să dispună şi de bugetul necesar.

Preţ	Garanţie	Contact
2567 Lei	36 luni	Partenerii ASUS România

Detalii tehnice

Chipset: G80U • Memorie: 768MB GDDR3 • Frecvenţă chipset/memorie: 612/2160MHz • Interfaţă: PCI-Express 16x • Bus memorie: 384 biţi • Conectori: 2xDVI, TV-Out • Jocuri: S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Cernobyl • Software: N/A • HDTV: Da

Teste

Far Cry 1280x1024	184.36	F.E.A.R. 1280x960	142.00
Far Cry 1600x1200	185.83	F.E.A.R. 1600x1200	133.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	182.23	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	120.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	182.15	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	94.00
HL2 1280x1024	185.78	Prey 1280x1024	154.20
HL2 1600x1200	182.08	Prey 1600x1200	131.60
HL2 1280x1024 4X/8X	160.06	Prey 1280x1024 4X/8X	128.60
HL2 1600x1200 4X/8X	131.42	Prey 1600x1200 4X/8X	103.90
AquaMark3 Default	105925	3DMark06 Default	9612

Performanţe

Jocuri: 8.76 | Sintetice: 0.96 | Dotări: 0.11 | **9.83**

LG
FLATRON L226WT-WF







Monitoarele de 22 inch devin din ce în ce mai populare datorită preţului în scădere şi calităţii sporite.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Primele lucruri care se remarcă la acest model sunt culoarea albă aleasă de către producător pentru picior şi partea din spate a monitorului. Butoanele sunt aşezate discret sub rama lucioasă, apăsarea lor fiind destul de comodă. Construcţia piciorului permite doar pivotarea pe orizontală. Rezoluţia maximă suportată este 1680x1050, tipică pentru display-urile de 22 inch. La capitolul dotări, L226WT-WF nu iese în evidenţă, singurele caracteristici ce merită menţionate fiind suportul VESA pentru montarea pe perete şi certificarea TCO'03. Din punctul de vedere al conectivităţii, aceasta se poate face prin intermediul porturilor D-Sub şi DVI-D de care dispune monitorul. Meniul este intuitiv, accesul la toate funcţiile sale făcându-se rapid.

PERFORMANŢE

LG L226WT-WF se laudă cu o strălucire de 300cd/mp şi o rată de contrast teoretică de până la 3000:1, obţinută prin algoritmi DFC (Digital Fine Contrast). Acestea fiind spuse, valorile măsurate în redacţie au fost de 273cd/mp pentru luminozitate şi de 911:1 pentru contrast, valori foarte bune pentru o matrice TN. Imaginea este clară iar culorile sunt naturale, însă, dacă privim monitorul din centru, putem remarca o lipsă de uniformitate a acestora, ele fiind puţin mai deschise în jumătatea de jos a ecranului. De asemenea, unghiurile de vizibilitate suportă îmbunătăţiri, mai ales cele în plan vertical. Totuşi, în ciuda acestor mici inconveniente, timpul de răspuns specificat de doar două milisecunde gray-to-gray transformă acest monitor într-o alegere foarte bună, atât pentru gaming, cât şi pentru vizionarea de filme.

CONCLUZIE

LG este recunoscut pentru calitatea monitoarelor sale, iar L226WT-WF nu face excepţie de la regulă, performanţele acestuia fiind peste medie.

Preţ	Garanţie	Contact
1249 Lei	36	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

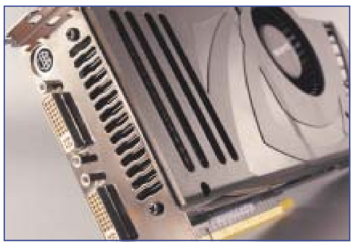
Diagonală vizibilă: 22'' • Rezoluţie maximă: 1680x1050 • Contrast: 3000:1 • Luminozitate: 300cd/mp • Aspect: 16:10 • Timp de răspuns: 2ms GTG • Unghi de vedere orizontal: 170 • Unghi de vedere vertical: 170 • Conectare: DVI, D -SUB • Greutate: N/A • Alimentator: intern • Consum: 45W • Fixare pe perete: Da • Extra: N/A

Performanţe

Calitate imagine: 7.55 | Dotări: 6.0 | Ergonomie: 9.0 | **7.51**

Gigabyte
GV-NX88U768H-B







Ca jucător de mare valoare pe piața plăcilor video, lui Gigabyte nu îi putea lipsi ultimul GPU NVIDIA.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Întrucât nu există nicio diferență față de modelul de referință NVIDIA, Gigabyte încearcă să atragă clienți prin bundle. Astfel, pachetul conține două jocuri - Supreme Commander și Dawn of War: Dark Crusade. Pentru cei care folosesc surse de alimentare mai vechi, producătorul oferă printre accesorii două cabluri de alimentare pentru conectorii de șase pini. Conectivitatea cu diverse dispozitive de afișare a imaginii este asigurată de două convertoare DVI-to-VGA și un cablu HDTV. Memoria GDDR3 de 768MB este tactată la 2.16GHz, în timp ce procesorul grafic rulează la 612MHz.

PERFORMANȚE

Se observă cu ușurință că jocuri mai vechi, precum Far Cry, nu necesită o placă video atât de puternică precum un GeForce 8800 ULTRA. Astfel, în timp ce la rezoluția 1280x1024 s-au înregistrat 184.36 de cadre pe secundă, la rezoluția 1600x1200 4x/8x s-au înregistrat 182.15 cadre pe secundă. Cel mai mic framerate mediu a fost în F.E.A.R. - 94 de cadre pe secundă. În AquaMark3 s-au obținut 105.925 de puncte, iar în 3DMark06 9612 puncte.

CONCLUZIE

Gigabyte GV-NX88U768H-B se adresează utilizatorilor pretențioși și cu un buget pe măsură, care sunt dispuși să investească regulat în upgrade-uri pentru a obține performanțe maxime.

Preț	Garanție	Contact
2614 Lei	36 luni	Partenerii GIGABYTE România

Detalii tehnice

Chipset: G80U • Memorie: 768MB GDDR3 • Frecvență chipset/memorie: 612/2160MHz • Interfață: PCI-Express 16x • Bus memorie: 384 biți • Conectori: 2xDVI, TV-Out • Jocuri: Supreme Commander, Dawn of War: Dark Crusade • Software: N/A • HDTV: Da

Teste

Far Cry 1280x1024	182.80	F.E.A.R. 1280x960	140.00
Far Cry 1600x1200	185.62	F.E.A.R. 1600x1200	133.00
Far Cry 1280x1024 4X/8X	182.37	F.E.A.R. 1280x960 4X/8X	121.00
Far Cry 1600x1200 4X/8X	182.16	F.E.A.R. 1600x1200 4X/8X	93.00
HL2 1280x1024	184.95	Prey 1280x1024	154.50
HL2 1600x1200	181.66	Prey 1600x1200	131.60
HL2 1280x1024 4X/8X	160.19	Prey 1280x1024 4X/8X	128.70
HL2 1600x1200 4X/8X	131.03	Prey 1600x1200 4X/8X	104.40
AquaMark3 Default	105994	3DMark06 Default	9608

Performanțe

Jocuri: 8.74 Sintetice: 0.96 Dotări: 0.11 **9.81**

Sony
Handycam HDR-UX3







Modelul Handycam HDR-UX3 face parte din noua serie de camere video cu rezoluție HD de la Sony.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Pentru a putea înregistra în formatul HD 1080i, camera dispune de un senzor CMOS 1/3.0" denumit ClearVid. Numărul butoanelor este foarte mic, navigarea prin meniu realizându-se cu ajutorul ecranului sensibil la atingere. Interfața vizuală este intuitivă, iar funcțiile sunt ușor accesibile. Obiectivul Carl Zeiss Vario-Sonar T* permite un zoom optic 10x, iar imaginea este stabilizată electronic prin sistemul Super SteadyShot. Imaginile sunt stocate pe disc optic, inscriptorul fiind compatibil cu formatul DVD+R DL. Pentru ușurință în utilizare sunt amplasate butoane pentru înregistrare și zoom pe marginea ecranului LCD de 2.7" rabatabil. Pentru vizualizarea înregistrărilor HD camera dispune de un port HDMI și o ieșire video component. Stocarea pozelor se face pe un card MS Pro DUO prin slotul încorporat.

PERFORMANȚE

Camera permite înregistrarea la calitate HD, dar și la calitate Standard Definition. Formatul video pentru prima opțiune este AVCHD, care nu este însă compatibil cu majoritatea playerelor DVD actuale. Salvarea fișierelor înregistrate astfel se face cu ajutorul aplicației Picture Motion Browser livrată în pachet. Calitatea video este foarte bună, chiar și în cazul înregistrărilor SD. Există patru niveluri de calitate pentru formatul HD și trei pentru SD. Trebuie menționată opțiunea de înregistrare cu încetinitorul, aceasta fiind limitată la 12 secunde. Microfonul încorporat poate înregistra sunetul pe șase canale, iar pentru filmarea pe timp de noapte este disponibilă funcția Super NighShot. Controlul camerei se poate face și de la distanță prin telecomanda oferită.

CONCLUZIE

Sony face accesibilă înregistrarea în standardul HD prin seria de camere HDR din care face parte și modelul de față.

Preț	Garanție	Contact
3149 Lei	12 luni	Partenerii Sony România

Detalii tehnice

Senzor video: CMOS 1/3.0" • Mediu de înregistrare film/imagine: DVD 8cm/MS Pro DUO • Zoom optic/digital: 10x/80x • Ecran LCD: 2.7" • Conectori: HDMI, component, A/V, USB • NightShot: Da • Formate video: AVCHD 12Mbps, 9Mbps, 7Mbps, 5Mbps/SD 9Mbps, 6Mbps, 3Mbps • Rezoluție foto: 4MP 2304x1728 • Sistem audio: Dolby Digital 5.1 • Dimensiuni: 142x87x72mm • Greutate: 530g

Performanțe

Performanță: 9.4 Dotări: 9.2 **9.30**

A-DATA
PD 16





A-DATA PD 16 este un flash pen cu o capacitate de 2GB, montat într-o carcasă elegant realizată, fabricată din aluminiu.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Stick-ul USB are dimensiuni relativ reduse, de 73x22x13mm şi o greutate de numai 19g. Carcasa metalică este plăcută la atingere şi prezintă striaţii pe una din laterale. Împreună cu flash pen-ul, în pachet mai este livrat un cablu prelungitor USB. A-DATA PD 16 poate reţine datele pe o perioadă de până la 10 ani şi beneficiază de garanţie "lifetime”.

PERFORMANŢE
Viteza de transfer al datelor înregistrată în testul efectuat cu SiSoftware Sandra 2007 a fost satisfăcătoare. Scrierea fişierului de 64MB a fost realizată cu o viteză de 2185KB/s, iar citirea aceluiaşi fişier s-a efectuat cu 27307KB/s. Pentru pachetele de date puternic fragmentate, fişiere cu dimensiunea de 512B, operaţiile de scriere/citire au fost rapid efectuate, cu viteze de 1347KB/s, respectiv 1293KB/s. Drive-ul poate aduce o îmbunătăţire în ceea ce priveşte performanţele calculatorului, fiind compatibil cu sistemul Windows Ready Boost.

CONCLUZIE
A-DATA PD 16 se dovedeşte extrem de util datorită indexării rapide a datelor fragmentate, capacităţii mari de stocare şi facilităţilor oferite.

Preţ	Garanţie	Contact
59 Lei	99 ani	Skin

Detalii tehnice

Capacitate stocare: 2GB · Material: Aluminiu + plastic · Greutate: 19g · Dimensiuni: 73x22x11mm · Rată de transfer (citire/scriere): 20MB/s / 5MB · Accesorii: Cablu prelungitor USB · Driver Windows 98: Online

Performanţe

Performanţă: 8.7 Dotări: 8.5 **8.60**

Qubs
QA705401PCI





QA705401PCI este o placă de reţea wireless, compatibilă cu standardele IEEE 802.11b şi IEEE 802.11g.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Placa lucrează la frecvenţa de 2.4GHz, oferind o rată de transfer ce variază între 1 şi 54Mbps, în funcţie de protocolul şi echipamentul folosit, aceasta fiind detectată automat. Puterea de transmisie tipică este de 17dBm, consumul de curent fiind de maximum 685mA în timpul transmisiei şi 515mA în timpul recepţionării. Din punctul de vedere al software-ului, placa oferă criptare WEP pentru date pe 64, 128 sau 152 biţi, precum şi criptare Wi-Fi Protected Access (WPA/WPA2). Instalarea şi configurarea se fac foarte uşor, modelul fiind compatibil cu toate versiunile de Windows de la 98SE în sus.

PERFORMANŢE
Prin adoptarea tehnologiei Extended Range, distanţa de transmisie este de două-trei ori mai mare decât cea tipică pentru produsele 802.11b/g, raza de transmisie fiind de asemenea semnificativ îmbunătăţită. Oferind suport pentru Wireless Roaming, placa îi permite utilizatorului să se mişte printre puncte de acces diferite fără întreruperea conexiunii.

CONCLUZIE
Qubs QA705401PCI reprezintă o soluţie pentru cei care sunt incomodaţi de mănunchiul de cabluri ce se îngrămădesc sub birou.

Preţ	Garanţie	Contact
178 Lei	12 luni	Tornado Sistems

Detalii tehnice

Interfaţă: PCI · Standarde suportate: 802.11b/g · Criptare date: 64/128/152 bit WEP, WPA2, TKIP/AES · Antenă: Externă · Frecvenţă: 2.4 - 2.4835GHz

Performanţe

Performanţă: 9.0 Dotări: 9.0 **9.00**

iRiver
clix 2





Prea puţine media playere portabile se pot compara cu iRiver clix 2 în ceea ce priveşte aspectul şi dotările.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Mult mai subţire, dar şi mai elegant decât prima generaţie, clix 2 are un aspect minimalist, care nu îl împiedică să fie uşor de utilizat. Sistemul Direct-Clix care plasează butoanele sub marginile ecranului este elegant şi eficient în acelaşi timp pentru navigarea prin meniuri. Ecranul de 2.2” de tip OLED cu matrice activă (AMOLED) are prea puţini concurenţi pe piaţă din punctul de vedere al calităţii. Adăugăm interfaţa cu fonturi şi teme personalizabile, suportul pentru filme şi text, tunerul FM, microfonul încorporat, redarea imaginilor şi avem un media player complet.

PERFORMANŢE
Calitatea audio se menţine la standardele înalte cu care ne-a obişnuit iRiver. Căştile din dotare s-ar putea să nu-i mulţumească pe cei mai pretenţioşi audiofili. În ciuda celor 25 de ore de autonomie specificate de producător, în laborator s-au înregistrat aproximativ 10 ore de funcţionare continuă cu o utilizare medie a funcţiilor. Trebuie menţionat butonul lateral personalizabil care poate reţine o funcţie din nouă posibile.

CONCLUZIE
iRiver clix 2 este cu siguranţă în topul celor mai bune playere multifuncţionale de pe piaţă.

Preţ	Garanţie	Contact
479 Lei	12 luni	Skin

Detalii tehnice

Capacitate stocare: 2GB · Conectare: USB 2.0 · Ecran: 2.2” QVGA AMOLED · Baterie: Internă, Li-Ion · Modul FM: Da · Înregistrare: Line-in, microfon · Dimensiuni: 80x13x47mm · Greutate: 55g · Formate suportate: MP3, WMA, ASF, OGG, · Autonomie: 22 ore

Performanţe

Performanţă: 9.50 Dotări: 9.50 **9.50**



reddot design award
winner 2007

Estetică Exclusivistă pentru Un Design Uimitor

★ Dispune de geam rezistent la zgârieturi cu duritatea suprafeţei de 9H. La fel cum ceasurile high class au ecranele acoperite cu diferite tipuri de cristal pentru a le proteja, tot aşa şi LS201 dispune de protecţie anti zgârieturi.

★ Efect de lumini "Light-In-Motion" aplicat la baza monitorului, lumină albastră şi aură portocalie pentru a combina tehnologia cu designul, oferind atât funcţionalitate cât şi o estetică deosebită.

★ Piciorul de aluminiu are o textură specială care-i conferă carismă. LS201 se poate monta în diverse unghiuri sau chiar şi pe un perete.



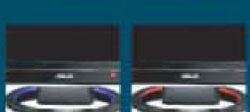
Protecţie anti zărieturi

Funcţii de Calitate pentru o Bucurie Vizuală

★ Tehnologia ASCR (ASUS Smart Contrast Ratio) oferă un contrast de 2000 :1; contrastul poate fi setat în mod dinamic.

★ 5ms timp de răspuns şi luminozitate de 300 nits pentru a oferi o imagine cursivă, luminoasă şi culori vii.

★ Ecranul de 20 inch şi unghiurile de vedere largi (170 o (H)/ 160 o (V)) asigură un confort vizual.



Efecte luminoase "Light-In-Motion"

Tehnologiile Video Inovatoare pentru o Experienţă Vizuală de Neuitat.

★ Tehnologia exclusivă ASUS Splendid Video Intelligence oferă 5 presetări video şi 3 tonuri de culoare pentru piele, pentru redarea unor imagini cât mai naturale.

Splendid
Video Intelligence Technology

http://ro.asus.com

Kinstone
KS-188





Kinstone KS-188 este o cameră Web cu facilităţi şi opţiuni avansate pentru controlul şi transmisia imaginilor.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Camera Web dispune de un senzor CMOS cu rezoluţia de 2 megapixeli şi lentile din sticlă în cinci straturi. Carcasa este construită din metal şi oferă senzaţia de soliditate. Pentru captura imaginilor în condiţii de iluminare insuficientă, camera beneficiază de un sistem de iluminat format din opt LED-uri albe. Sistemul de fixare, deosebit de practic, permite montarea pe monitor.

PERFORMANŢE

Camera se adaptează rapid la condiţiile de iluminare din încăpere, iar imaginea îşi păstrează un frame rate ridicat chiar şi la rezoluţia maximă de 1600x1200 pixeli. Transmisia imaginilor pe internet la rezoluţia maximă poate fi făcută doar cu ajutorul unei conexiuni rapide. Lumina emisă de LED-urile albe este suficient de puternică pentru iluminarea subiectului, însă poate deveni deranjantă dacă este poziţionată incorect. Aplicaţiile disponibile pe CD-ul din pachet oferă controlul asupra funcţiilor avansate ale camerei pentru controlul imaginii.

CONCLUZIE

Împreună cu o conexiune rapidă la Internet, Kinstone KS-188 poate transmite imagini de calitate în orice condiţii.

Preţ	Garanţie	Contact
99 Lei	12 luni	Rompers Grup

Detalii tehnice

Interfaţă: USB · Rezoluţie: 2MP · Senzor: CMOS · Material: Plastic + metal · Video: 30fps · Microfon: Da · Sistem de prindere pentru laptop: Da · Accesorii: CD Aplicaţii · Driver SO: Windows 98, ME, 2000, XP

Performanţe — 8.80

Performanţă: 9.1 Dotări: 8.5

TEAC
HD-35OT-200GB





TEAC TouchMe II HD-35OT este un harddisk extern pe USB, capabil să realizeze operaţiunea de salvare a datelor prin apăsarea unui singur buton.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Carcasa este realizată în întregime din aluminiu, iar pe părţile laterale sunt montate radiatoare fabricate din acelaşi material. Răcirea este asigurată în mod eficient, în ciuda faptului că nu există un contact fizic direct între carcasa metalică şi harddisk. Unitatea de stocare ultra ATA 100 de provenienţă Seagate are două platane şi patru capete de citire, o capacitate de 200GB, 8MB memorie cache şi 7200rpm. Energia electrică necesară funcţionării este furnizată de un adaptor extern. Ansamblul are o greutate totală de 2kg şi măsoară 208.5x136x35.1mm.

PERFORMANŢE

Conectarea prin intermediul portului USB este simplu de realizat şi nu durează mai mult de câteva minute. Transferul datelor a fost efectuat la viteza de maximum 57.286MB/s. În urma testelor, TEAC TouchMe II a reuşit să obţină 4080 de puncte în PCMark05 şi 3808 în DiskSpeed. HDD Tach a furnizat o viteză medie de 35.1MB/s pentru testul cu pachete de 8MB.

CONCLUZIE

TEAC TouchMe II este uşor de utilizat, transferă datele rapid, iar spaţiul disponibil pentru backup îşi dovedeşte din plin utilitatea.

Preţ	Garanţie	Contact
204 Lei	36 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Capacitate stocare: 200GB · Buffer: 8MB · Material: Aluminiu · Greutate: 2kg · Dimensiuni: 208.5x136x35.1mm · Accesorii: Adaptor, cablu USB, manual de utilizare · Driver Windows 98: CD

Performanţe — 8.65

Performanţă: 9.1 Dotări: 8.2

ZIO
LX351





Eureka LX351 este un player multimedia capabil să ruleze fişierele video sau audio stocate pe un harddisk şi să le afişeze direct pe televizor.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Dimensiunile dispozitivului sunt asemănătoare cu cele ale unui harddisk extern, de altfel sistemul putând fi utilizat cu succes în acest sens datorită conexiunii USB 2.0. Pentru a putea funcţiona, este necesară achiziţionarea unui harddisk IDE formatat FAT32 sau NTFS. LX351 rulează o gamă extinsă de fişere audio/video cum ar fi: Divx, Xvid, MPEG sau MP3 şi poate afişa pe ecranul televizorului fotografii în formatul JPEG sau BMP. Rezoluţia maximă a unui film recomandată de producător este de 720x480 pixeli. Pachetul conţine telecomandă, alimentator extern, cabluri şi manuale.

PERFORMANŢE

Conectarea şi transferul fişierelor pe harddisk prin intermediul conexiunii USB sunt foarte simple. Utilizatorul are la dispoziţie o serie întreagă de setări. Accesarea meniului şi a structurii de fişiere este făcută cu o mică întarziere, dar calitatea imaginilor este mai mult decât satisfăcătoare. Sistemul poate fi montat şi în autoturism, cu ajutorul unui kit opţional.

CONCLUZIE

Alături de un harddisk IDE de mare capacitate, Eureka LX351 poate deveni o adevărată bibliotecă multimedia portabilă.

Preţ	Garanţie	Contact
369 Lei	36 luni	Torent Computers

Detalii tehnice

Tip HDD: 3.5 inch IDE · Sistem fişiere: FAT32, NTFS · Material: Plastic · Greutate: 450g · Dimensiuni: 68x170x125mm · Accesorii: Cablu USB, Alimentator extern, cablu A/V, telecomandă, baterii, manual

Performanţe — 8.85

Performanţă: 8.8 Dotări: 8.9

iRiver
T60





Seria T de la iRiver s-a caracterizat dintotdeauna printr-un format compact, oferind toate facilitățile necesare unui MP3 player de calitate.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Forma nu este doar estetică, ci facilitează amplasarea bateriei fără a influența lățimea sau grosimea dispozitivului. Ecranul este mic în comparație cu alți concurenți din aceeași gamă, dar se remarcă prin claritate. Renunțarea la mufa line-in poate fi o altă dezamăgire, dar utilizatorii obișnuiți nu îi vor simți lipsa. Pentru navigare este oferit un minijoystick care ne aduce aminte de seria IFP lansată acum câțiva ani. Au fost păstrate cele trei butoane separate cu funcții duble pentru apăsare simplă sau lungă.

PERFORMANȚE
iRiver își păstrează standardul înalt de calitate a redării audio la modelul de față. Căștile sunt mulțumitoare, iar pentru înregistrarea sunetului este oferit un microfon încorporat. O facilitate aparte este posibilitatea de a rezerva spațiu pentru înregistrarea melodiilor recepționate prin modulul FM. Autonomia poate ajunge la 20 de ore cu o baterie alcalină. Pe lângă presetările incluse ale egalizatorului, sunt oferite o setare personalizabilă și funcția SRS WOW.

CONCLUZIE
Modelul T60 oferă o calitate specifică iRiver la un preț foarte tentant.

Preț	Garanție	Contact
319 Lei	12 luni	Skin

Detalii tehnice

Capacitate stocare: 4GB · Conectare: USB 2.0 · Ecran: 1" CSTN · Baterie: 1xAAA · Modul FM: Da · Înregistrare: Microfon · Dimensiuni: 65x26x21mm · Greutate: 24g · Formate suportate: MP3, WMA, ASF, OGG, · Autonomie: 20 ore

Performanțe

Performanță: 9.20 Dotări: 9.20

9.20

Microsoft
Natural Keyboard 4000





Microsoft Natural Ergonomic Keyboard 4000 este o tastatură pentru cei care au aptitudini de dactilografiere.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Designul și amplasarea tastelor au ca scop obținerea unei poziții cât mai confortabile de utilizare. Suportul pentru palme este acoperit cu un material cauciucat care oferă o senzație plăcută la atingere. Pe lângă butoanele multimedia și cele necesare navigării pe Internet, tastatura oferă cinci butoane programabile și alte patru necesare operațiilor aritmetice. Cu ajutorul unui suport special, tastatura se poate înălța cu 4cm pentru a obține o poziție mai ergonomică pentru încheieturi.

PERFORMANȚE
Butoanele se apasă foarte ușor și au o cursă identică, indiferent de mărime sau amplasare. Controlul pentru zoom și butoanele Back și Forward sunt la îndemână, iar butonul F Lock permite accesul direct la funcții Office uzuale. Producătorul specifică o garanție de un milion de apăsări pentru tastele normale și 500.000 pentru tastele speciale. În plus, pot fi înregistrate până la 1.000 de caractere pe minut.

CONCLUZIE
Chiar dacă nu sunt mulți care se pot obișnui cu acest layout, tastatura se adresează celor care petrec mult timp în fața calculatorului.

Preț	Garanție	Contact
170 Lei	36 luni	Partenerii Microsoft România

Detalii tehnice

Număr taste: 104+23 · Layout: US · Conectare: USB 2.0 · Sofware: Microsoft IntelliType Pro · Taste personalizabile: 16 · Restpad: Da · Taste multimedia: Da · Dimensiuni: 503x262x83mm · Greutate: 1301g

Performanțe

Performanță: 8.6 Dotări: 9.0

8.80

Sony
Cyber-shot DSC-W80





Pentru această vacanță, Sony ne propune o cameră compactă din seria W cu dotări peste medie.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Camera dispune de un stabilizator de imagine destul de eficient în lumină slabă. Obiectivul se retrage complet în interiorul aparatului, iar lentilele poartă sigla Carl Zeiss. Corpul camerei este metalic, ceea ce conferă un aspect robust. Pentru fotografii începători va fi utilă funcția de recunoaștere a fețelor din cadru, focalizarea fiind ajustată corespunzător. Producătorii au păstrat ocularul optic ce poate fi utilizat pentru a mări autonomia. Autonomia bateriei ar trebui să fie suficientă pentru realizarea a 340 de poze.

PERFORMANȚE
Calitatea per ansamblu a pozelor este bună, dar nu remarcabilă. Zgomotul este semnificativ redus la ISO 200, dar apar artefacte destul de vizibile la ISO 400. Modurile ISO 1600 și 3200 nu sunt utilizabile din cauza zgomotului mult prea puternic. Aberațiile cromatice sunt foarte rare, culorile sunt bine reproduse, dar se pot observa zone în ceață la marginile pozei. Cu ajutorul unui cablu special, pozele din memorie pot fi redate în format HD pe un televizor compatibil.

CONCLUZIE
W80 este recomandată utilizatorilor mai puțin pretențioși, care apreciază un design compact.

Preț	Garanție	Contact
849 Lei	12 luni	Partenerii Sony România

Detalii tehnice

Rezoluție senzor: 7.2MP · Diafragmă: F2.8-F5.2 · Tip senzor: CCD 1/2.5" · Zoom optic: 3x · Memorie internă, externă: 31MB, MS Duo/Pro Duo · Rezoluție maximă: 3072x2304 · Dimensiuni: 91x58x23mm · Greutate: 175g · Baterie: Acumulator Li-ion

Performanțe

Performanță: 8.2 Dotări: 9.0

8.60

Spire
RocKIT SP-1000W





Spire propune o sursă de 1000W modulară pentru sistemele foarte pretențioase din punctul de vedere al consumului.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Formatul și dimensiunile nu impresionează ca în cazul altor surse de putere asemănătoare. Ventilarea este facilitată de cele trei fețe cu orificii ale carcasei, cantitatea de căldură degajată fiind scăzută în cazul unui sistem actual la încărcare maximă. Designul modular îi va avantaja pe cei care doresc ascunderea sau eliminarea cablurilor de alimentare neutilizate. Pe lângă cele patru cabluri de alimentare fixe, sunt oferite opt cabluri detașabile. În total, sursa dispune de 12 conectori de alimentare SATA, șase conectori MOLEX, doi conectori pentru floppy, doi conectori cu șase pini și doi conectori cu opt pini. Placa de bază se poate alimenta adițional cu 12V de la un conector cu patru pini sau unul cu opt pini.

PERFORMANȚE

Eficiența de până la 85%, PFC-ul activ și puterea de 1000W sunt de ajuns pentru cele mai puternice sisteme personale actuale. Ventilatorul de 12cm este foarte silențios și are turație variabilă, în funcție de temperatura aerului.

CONCLUZIE

Cu o carcasă din titan lucioasă și sleeving pentru toate cablurile disponibile, sursa este recomandată îndeosebi entuziaștilor.

Preț	Garanție	Contact
N/A	N/A	Asesoft Distribution

Detalii tehnice

Putere maximă: 1000W • Standard: ATX 12V 2.2 • Rail-uri 12V: 6 Intensitate maximă per rail: 20A • Ventilator: 12cm • Conectori PCI-Express 6 pini/8 pini: 2/2 • Conectori molex: 6 • Conectori SATA: 12 • Conectori placa de bază: 24 pini, 8 pini, 4 pini

Performanțe

Performanță: 9.6 Dotări: 9.6 **9.60**

ZIO
WLB5254AIP





Sub denumirea criptică WLB5254AIP se ascunde un router broadband wireless compact care oferă suport pentru standardul 802.11g, produs de către compania SDT Information Technology.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Routerul, comercializat sub denumirea ZIO, oferă facilitățile standard cerute de un utilizator fără pretenții deosebite. Interfața Web de management este foarte bine concepută, având însă probleme de afișare în browserul Firefox, mai ales în cadrul modulului de control al conexiunii wireless. Setările pentru portul WAN oferă posibilitatea conectării directe, cu sau fără IP static, sau PPPoE. Interfața LAN oferă un server DHCP pentru alocarea adreselor IP interne, existând posibilitatea rezervării acestora pe baza adresei fizice MAC. Din nefericire, facilitățile de Port Forwarding nu pot controla decât un singur port în cadrul unei reguli iar routarea unei clase de adrese poate fi doar statică.

PERFORMANȚE

Procesorul intern permite atingerea unei viteze de circa 20 Mbps, cu modulul firewall activat, în timp ce switch-ul intern și Access Point-ul wireless oferă o performanță foarte bună. Criptarea conexiunilor suportă atât algoritmul AES, cât și TKIP.

CONCLUZIE

ZIO WLB5254AIP este un echipament fără mari pretenții, cu un raport performanță/preț bun.

Preț	Garanție	Contact
123 Lei	36 luni	Torent Computers

Detalii tehnice

Conectare: Ethernet, 802.11b/g • Material: plastic • Greutate: 450g • Dimensiuni: 185.5x118.5x 29.5mm • Rată de transfer: 20Mbps • Accesorii: Cablu rețea • Criptare: WEP, WPA, WPA2, AES, TKIP

Performanțe

Performanță: 8 Dotări: 8 **8.00**

Genius
Traveler 355 Laser





Genius include tehnologia inovatoare OptoWheel în acest mouse cu fir pentru laptopuri care dispune de senzor laser.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Compact și ambidextru, Traveler 355 are un aspect specific perifericelor pentru notebook-uri. Ceea ce îl face diferit este lipsa rotiței de scroll care a fost înlocuită cu un buton transparent, iluminat din interior într-o nuanță de albastru electric. Sub acest buton se află un senzor optic care detectează mișcarea degetului și transmite impulsuri specifice rotiței pe care o înlocuiește. Un avantaj este faptul că scroll-ul orizontal poate fi implementat folosind același senzor. Cablul are o lungime de 145cm, îndeajuns de mare pentru a fi conectat pe orice latură a calculatorului.

PERFORMANȚE

Senzorul laser nu impresionează, dar este destul de precis. Nu a funcționat bine pe unele suprafețe, cum ar fi un mousepad Steelpad 4D. Picioarușele alunecă ușor pe aproape orice suprafață. Rezoluția nativă a senzorului optic este de 1600dpi, dar poate fi schimbată la 800dpi prin apăsarea simultană a celor trei butoane. Aplicația livrată în pachet permite o personalizare limitată a funcțiilor butoanelor.

CONCLUZIE

Ușor de folosit și compact, acest mouse cu facilități avansate se adresează utilizatorilor de calculatoare portabile.

Preț	Garanție	Contact
N/A	N/A	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Interfață: USB 2.0 • Senzor: Laser • Rezoluție: 800dpi, 1600dpi • Scroll: OptoWheel (vertical + orizontal) • Număr butoane: 3 • Butoane progamabile: Da • Extra: Aplicație ScrollMate

Performanțe

Performanță: 8.6 Dotări: 8.4 **8.50**

UMFLĂ POTUL!

Hercules

8 x Hercules Smart TV USB2 Remote PAL BG/DK

Conectare PC: USB 2.0
Telecomandă IR
Intrări: antenă TV, S-Video, Composite
Alimentare: prin portul USB





8 x Hercules Tunes Explorer Wireless

Rază de acțiune maximă: 30m
Afișaj LCD: 3 linii x 20 caractere
Rotiță scrool
Dimensiuni: 6x11x1.7cm
Alimentare: 2 baterii AAA



Pentru a putea participa la concurs trebuie doar să completezi corect și să expediezi talonul "Umflă Potul!". Nu este nevoie de timbru poștal sau de plic.

Mențiuni:
Premiile sunt oferite de Ubisoft Romania
www.hercules.com

Termenul limită al concursului este 7 septembrie 2007 data poștei.
Caștigatori vor fi anunțați în numărul 91 XtremPC.

Premiile nerevendicate de către câștigători în termen de 3 (trei) luni de la data la care aceștia au fost anunțați revin în proprietatea XtremPC.

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

Compro
VideoMate V600





Dispunând de un design elegant, VideoMate V600 este cel mai nou tuner TV de tip stand alone de la Compro.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

V600 se conectează într-un suport din plastic, care dispune de intrări RCA, S-Video şi component, facilitând astfel preluarea semnalului video provenit de la dispozitive precum camere video. Semnalul video de la PC poate fi direcţionat prin tuner, iar prin funcţia PIP utilizatorul poate folosi calculatorul în timp ce urmăreşte emisiunea preferată pe acelaşi ecran. Telecomanda are un design plăcut, iar butoanele sunt amplasate ergonomic. Cu toate acestea, unele dintre ele (în special cele pentru navigarea prin meniu) se apasă destul de greu. Din păcate, VideoMate V600 nu dispune şi de tuner FM iar la capitolul captură nu primeşte niciun punct deoarece, ca model stand alone, nu dispune de această funcţie.

PERFORMANŢE

Rezoluţiile maxime de 1680x1050 pentru wide şi 1600x1200 pentru formatul 4x3 permit utilizarea lui VideoMAte V600 cu display-uri de maximum 22”. În ciuda chip-ului destinat reducerii zgomotului de care se bucură tunerul, calitatea imaginii este de nivel mediu. Meniul, disponibil şi în limba română, este uşor de folosit.

CONCLUZIE

Pentru cei care doresc să tranforme monitorul LCD de 22” în televizor, cu consum minim de energie, VideOMte V600 este alegerea potrivită.

Preţ	Garanţie	Contact
278 Lei	24 luni	Maguay Impex

Detalii tehnice

Interfaţă: VGA · Semnal: analogic · Modul radio: Nu · Alimentare: Priză · A/V in: Da · Stereo TV: Da · PIP: Da

Performanţe

Performanţă: 5.75 Dotări: 8.0 — **6.20**

Hercules
Mobile DJ MP3





Chiar dacă nu este un echipament profesional, Mobile DJ MP3 este un mixer audio care oferă cele mai des accesate funcţii într-o prezentare simplă.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Pachetul constă din trei componente distincte: consola de mixaj efectivă, un dongle USB necesar conectării şi aplicaţia software Mobile DJ Mix. Consola utilizează două baterii R14 de 1.5V, acestea lipsind însă din pachet. Instalarea este simplă şi nu ridică niciun fel de problemă.

PERFORMANŢE

Cei care au utilizat deja un mixer audio vor regăsi imediat funcţiile de bază: crossfader-ul, butoanele de volum, cele de marcare a unor secvenţe din cadrul pieselor audio, cele de modificare a vitezei de redare şi, bineînţeles, cele de pornire sau oprire a melodiilor. Cei care doresc o aromă hip-hop vor putea folosi butoanele Scratch, eficacitatea acestora fiind însă moderată datorită impreciziei butoanelor de mici dimensiuni, acestea fiind utile datorită funcţiei secundare de derulare în cadrul pieselor audio. Afişajele LCD monocrome permit atât afişarea pieselor selectate, cât şi navigarea în cadrul listei clientului software. Pentru începători, consola oferă un buton Automix care oferă o mixare automată onorabilă.

CONCLUZIE

Hercules Mobile DJ MP3 este jucărie amuzantă, care poate aduce sare şi piper unei petreceri.

Preţ	Garanţie	Contact
225 Lei	24 luni	Ubisoft România

Detalii tehnice

Conectare: USB 2.0 · Material: Plastic · Greutate: 500g · Dimensiuni: 170mm x 150mm x 30mm · Control: volum, pitch, cue, crossfade, play/pause, automix · Accesorii: Dongle USB, prelungitor USB

Performanţe

Performanţă: 8 Dotări: 9 — **8.50**

ZIO
X7





ZIO X7 este un adaptor wireless de reţea compatibil cu standardul 802.11g şi care utilizează pentru conectarea cu sistemul un port USB.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Adaptorul are dimensiuni reduse, oferind totodată şi o bază de conectare care permite amplasarea acestuia în alte zone adiacente în cazul unei puteri reduse a semnalului. Funcţionarea acestuia este vizibilă prin intermediul unui singur indicator LED, care afişează atât starea conexiunii, cât şi a transferului de date. Pe discul de instalare se află ascuns şi un utilitar de configurare şi verificare a conexiunii şi a echipamentului.

PERFORMANŢE

Bazat pe un chip Libertas 8338 produs de cunoscuta companie Marvell, acest adaptor oferă performanţe bune şi în cazul unui semnal mediocru. Standardele suportate sunt 802.11b şi g, existând suplimentar şi posibilitatea utilizării adaptorului ca Access Point sau pentru conectare în modul ad-hoc. Pentru securizarea conexiunilor, echipamentul oferă suport pentru standardele WEP şi WPA, putându-se folosi atât criptarea AES cât şi TKIP. În cazul utilizării altor echipamente wireless ZIO, se poate opta pentru modul accelerat de transfer Booster.

CONCLUZIE

ZIO X7 este un adaptor simplu, dar cu facilităţi puternice şi preţ foarte bun.

Preţ	Garanţie	Contact
63 Lei	36 luni	Torent Computers

Detalii tehnice

Conectare: USB 1.1, USB 2.0 · Material: plastic · Dimensiuni: 26x67x13mm · Standarde suportate: 802.11b, 802.11g · Criptare: WEP, WPA · Accesorii: bază conectare USB · Driver: Windows 98, Me, 2000, XP, Xp 64bit

Performanţe

Performanţă: 9.0 Dotări: 9.0 — **9.00**

OFERTĂ SPECIALĂ 819,90 LEI

CADOU: card SD 1GB



Camera foto Fuji S5700

7 Megapixeli
10X Zoom optic (Ultra Zoom)
Ecran TFT 2,5"
Picture Stabilization (ISO 1600)

Notebook Acer Aspire 5612 ZWLMi

Intel Pentium Dual Core (1,6GHz)
Memorie 1GB DDR2
Hard disk 120GB, DVD-RW
Intel Media Accelerator 950, 224MB max.
Ecran 15.4" TFT, 1280 x 800 Crystal Brite
Web Cam, Wireless, Card Reader
Windows Vista Home Premium



OFERTĂ SPECIALĂ 2.569,00 LEI

Monitor Benq FP222WA

22" TFT; Rez. 1680 x 1050
Timp de raspuns 5ms
Unghiuri 170/160
Garantie 36 luni



OFERTĂ SPECIALĂ 999,90 LEI

Memorie notebook Corsair

SODIMM DDR2 512MB
Frecventa 667Mhz
Garantie Lifetime



OFERTĂ SPECIALĂ 89,90 LEI



Sistem Best Manager cu monitor TFT Philips 19" si Windows Vista Premium preinstalat

AMD Athlon 64 X2 3600+ (Dual Core)
1GB DDR2 , HDD 200GB, DWD-RW
GeForce 6100, 128MB share, DX9
Tastatura si mouse optic
Monitor 19" TFT Philips, 8ms; (190S7FG)
Windows Vista Home Premium preinstalat
Office 2007 Professional (60 zile evaluare)

OFERTĂ SPECIALĂ 1999,90 LEI

MP3 player Apple Ipod 30GB

Ecran color 2,5"
Capacitate 30GB
Autonomie 14 ore
Stocheaza max. 7500 melodii
Reda MP3, foto, video



OFERTĂ SPECIALĂ 899,90 LEI

PDA cu GPS MIO P350

Modul GPS SiRFstarIII
Procesor 400MHz
Windows 5.0,
Office Pocket
Multiple functionalitati tip PC
Kit instalare auto
Nu include harti navigatie



OFERTĂ SPECIALĂ 774,90 LEI

Magazine

Bucuresti

Best in Diverta
Unirea Shopping Center, etaj 3

Best in Diverta
Complex Comercial Prosper

Best in Diverta
Bld. C.A. Rosetti, nr. 14-16, sector 6

Best in Diverta
Mall Bucuresti; Calea Vitan, nr. 55-59, sector 3

Best in Diverta
Mall Plaza; Bld. Timisoara, nr. 26, sector 6

Best in Diverta - Ploiesti
Complex Comercial Omnia et. 2

Best in Diverta - Arad
B-dul Revolutiei nr. 39-41

Best in Diverta - Timisoara
Complex Comercial Bega, etaj 3
Str. Telbisz nr. 3 et. 3

Best in Diverta - Oradea
Str. Nufarului nr. 30

Best in Diverta - Cluj
Str. Universitatii nr. 1

Best in Diverta - Tg.Jiu
Str. Victoriei nr. 44, sp com 1 si 2

Best in Diverta - Iasi
Str. Sf. Lazar nr. 49-51
Str. Palat nr. 1

Best in Diverta - Constanta
Str. Alexandru Lapusneanu, bl. LV16
Str. Stefan cel Mare nr. 36-40, etaj 2

Best in Diverta - Bacau
Str. Nicolae Balcescu nr. 3

Best in Diverta - Brasov
Str. Nicolae Balcescu nr. 62

Best in Diverta - Pitesti
Razboieni nr. 1, Pitesti

Best in Diverta - Curtea de Arges
Bld. Basarabilor, nr.1, bl. E20

Best in Diverta - Slobozia
Bld. Matei Basarab, nr.21

Best in Diverta - Zalau
Bld. Iuliu Maniu, nr.25

MP3 player 1GB Apacer

MP3 player 1GB
Slot Secure Digital ptr. upgrade memorie



OFERTĂ SPECIALĂ 59,90 LEI

Tastatura Logitech G11 + mouse G3

Super oferta gaming

Taste iluminate; 18 butoane programabile
Mouse Logitech G3 Laser
2000dpi, conectare USB
Switch senzitivitate
Cumparand impreuna:
Economisesti 100 RON!!!



OFERTĂ SPECIALĂ 389,90 LEI

best computers în diverta îmi place!

Preturile includ TVA, au caracter informativ si se pot schimba fara o notificare prealabila.
Oferta esta valabila in limita stocului disponibil. Imaginile au caracter orientativ, specificatiile tehnice se pot schimba fara o notificare prealabila

Plăci de bază

		Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă overclocking	Notă dotări	Testat în
LGA775 - High End												
1	ASUS Striker Extreme	**8.99**	NVIDIA nForce 680i SLI	1333MHz	10	2	2xGigabit	3.71	3.60	1.28	0.40	XPC89
2	Gigabyte N680SLI-DQ6	**8.96**	NVIDIA nForce 680i SLI	1333MHz	10	3	4xGigabit	3.70	3.59	1.26	0.41	XPC89
3	ASUS P5K Deluxe WiFi-AP	**8.93**	Intel P35	1333MHz	10	2	2xGigabit	3.69	3.61	1.27	0.36	XPC89
4	ABIT IN9 32X-MAX Wi-Fi	**8.92**	NVIDIA nForce 680i SLI	1333MHz	10	2	2xGigabit	3.72	3.55	1.28	0.37	XPC89
5	ASUS P5NT WS	**8.91**	NVIDIA nForce 650i SLI	1333MHz	10	2	2xGigabit	3.71	3.55	1.29	0.36	XPC89
6	Gigabyte P35-DQ6	**8.91**	Intel P35	1333MHz	12	3	1xGigabit	3.65	3.61	1.27	0.38	XPC89
7	MSI P35 Platinum	**8.91**	Intel P35	1333MHz	12	2	1xGigabit	3.68	3.57	1.30	0.36	XPC89
8	EVGA nForce 680iLT SLI	**8.88**	NVIDIA nForce 680i SLI	1333MHz	8	1	1xGigabit	3.69	3.57	1.28	0.38	XPC89
9	Gigabyte P35-DS4	**8.88**	Intel P35	1333MHz	12	3	1xGigabit	3.67	3.55	1.28	0.38	XPC89
10	EVGA nForce 680i SLI	**8.87**	NVIDIA nForce 680i SLI	1333MHz	10	2	2xGigabit	3.70	3.53	1.28	0.36	XPC89
11	BFG nForce 680i SLI	**8.84**	NVIDIA nForce 680i SLI	1333MHz	10	2	2xGigabit	3.69	3.52	1.27	0.36	XPC89
LGA775 - Mainstream												
1	Gigabyte P35-DS3R	**8.89**	Intel P35	1333MHz	12	-	1xGigabit	3.70	3.60	1.29	0.33	XPC89
2	MSI P35 Neo	**8.84**	Intel P35	1333MHz	12	2	1xGigabit	3.64	3.60	1.25	0.35	XPC89
3	EVGA nForce 650i Ultra	**8.80**	NVIDIA nForce 650i Ultra	1333MHz	8	-	1xGigabit	3.68	3.53	1.29	0.30	XPC89
4	Albatron PX650i ULTRA	**8.79**	NVIDIA nForce 650i Ultra	1333MHz	8	-	1xGigabit	3.69	3.50	1.28	0.29	XPC89
5	ABIT Fatal1ty FP-IN9 SLI	**8.77**	NVIDIA nForce 650i SLI	1333MHz	8	-	1xGigabit	3.69	3.55	1.23	0.30	XPC89
6	MSI P6N SLI Platinum	**8.74**	NVIDIA nForce 650i SLI	1333MHz	8	2	1xGigabit	3.67	3.52	1.20	0.35	XPC89
7	ASUS P5N-E SLI	**8.63**	NVIDIA nForce 650i SLI	1333MHz	8	2	1xGigabit	3.63	3.52	1.18	0.30	XPC89

Plăci de bază

		Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
Socket AM2 - High End												
1	Foxconn C51XEM2AA-8EKRS2H	**9.60**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	10	4	2x1000Mbit	Da	9.62	9.96	7.90	XPC79
2	MSI K9N SLI Platinum	**9.56**	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	9.75	9.77	7.80	XPC79
3	ABIT KN9 SLI	**9.50**	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.63	9.85	7.30	XPC79
4	ASUS Crosshair	**9.48**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.50	9.73	8.30	XPC79
5	ASUS M2N32 WS Professional	**9.46**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	9.60	9.71	7.70	XPC79
6	Gigabyte GA-M59SLI-S5	**9.38**	nForce 590 SLI MCP	1000MHz	4	1	2x1000Mbit	Da	9.55	9.74	7.00	XPC79
7	Gigabyte GA-M57SLI-S4	**9.15**	nForce 570 SLI MCP	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	9.46	9.66	5.50	XPC79
8	DFI Infinity NF UltraII-M2	**9.01**	nForce4 Ultra	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	9.21	9.60	5.40	XPC79
Socket AM2 - Mainstream												
1	MSI K9NU Neo	**9.08**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	9.48	9.70	4.50	XPC79
2	ASRock AM2XLI-eSATA2	**9.07**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	9.39	9.63	5.10	XPC79
3	MSI K9N Neo	**8.98**	nForce 550 MCP	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	9.36	9.60	4.50	XPC79
4	Gigabyte GA-M55plus-S3G	**8.93**	GeForce 6100 + nForce 430	1000MHz	4	1	100Mbit	Nu	9.06	9.62	5.20	XPC79
5	DFI Infinity NF-M2	**8.90**	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	9.12	9.56	4.90	XPC79
6	ASUS M2N-E	**8.73**	nForce 570 Ultra MCP	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	8.88	9.36	5.20	XPC79
7	ECS nFORCE4M-A	**8.45**	nForce4-4x	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.73	9.13	4.10	XPC79
8	ECS C51GM-M	**8.23**	GeForce 6100 + nForce 410	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.28	9.07	4.30	XPC79
9	ECS RS485M-M	**8.23**	ATI RS485 + ATI SB460	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.42	8.87	4.50	XPC79
10	MSI K9NGM	**8.21**	GeForce 6100 + nForce 410	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	8.25	9.04	4.30	XPC79
Socket 939 - SLI High End												
1	MSI K8N Diamond Plus	**14.39**	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.47	4.57/4.53	0,82	XPC74
2	ASUS A8N32 SLI Deluxe	**14.26**	nForce4 SLI + nForce4 SPP 100	1000MHz	6	0	2x1000Mbit	Da	4.46	4.46/4.49	0.85	XCP72
3	ASUS A8N SLI Premium	**13.94**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.33/4.42	0.92	XPC69
4	MSI K8N Diamond	**13.91**	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.38	0.97	XPC69
5	DFI LanParty UT nF4 SLI-D	**13.79**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.27	4.32/4.41	0.79	XPC69
6	ASUS A8N SLI Deluxe	**13.77**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.34	0.91	XPC69
7	ABIT Fatal1ty AN8 SLI	**13.73**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.27	4.27/4.37	0.83	XPC69
8	Gigabyte GA-K8N Ultra-SLI	**13.72**	nForce4 SLI	1000MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.25	4.28/4.38	0.81	XPC69
Socket 939 - SLI Mainstream												
1	ASRock 939SLI-eSATA2	**13.76**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.42	4,36/4,46	0.52	XPC75
2	EpoX 9U1697 GLI	**13.73**	ULi M1697	1000MHz	4	-	100Mbit	Da	4.39	4.37/4.46	0.51	XPC77
3	Foxconn NF4SK8AA-8EKRS	**13.69**	nForce4 SLI	1000MHz	4	-	2x1000Mbit	Da	4.30	4.27/4.40	0.72	XPC69
4	ASUS A8N SLI	**13.68**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.40	0.72	XPC69
5	ABIT AN8 SLI	**13.63**	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.35	0.74	XPC69
6	MSI K8N SLI-F	**13.61**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.26	4.29/4.38	0.68	XPC69

Tunere TV

		Verdict	Chip	Notă imagine	Notă captură	Notă dotări	Notă accesorii	Testat în
Tuner TV intern hardware MPEG-2								
1	Leadtek WinFast PVR3000	**95.00**	Conexant CX23416	95	95	95	95	XPC88
2	Compro VideoMate T750	**94.0**	-	97	95	90	90	XPC86
3	PowerColor Theater 550Pro	**92.9**	Ati Theater 550Pro	96	95	85	92	XPC70
4	Leadtek WinFast PVR2000	**91.8**	Conexant CX23880	92	91	95	90	XPC70
5	AverMedia AverTV PVR	**86.8**	Conexant CX23882	88	87	80	90	XPC70
6	Hauppauge! WinTV-PVR 350	**83.9**	Philips SAA7115HL	86	84	82	80	XPC70
7	V-Stream MCE200 Deluxe	**81.0**	Conexant CX23880	83	80	70	87	XPC70
Tuner TV Mainstream								
1	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	**92.2**	Conexant CX23881	94	93	90	90	XPC70
2	ASUS MyCinema P7131 Dual	**89.3**	Philips 7131E	91	89	85	90	XPC70
3	Gigabyte GC-PTV-TAF	**86.4**	Philips 7131E	88	85	83	87	XPC77
4	Genius VideoWonder ProTV	**83.5**	Philips SAA7135HL	87	85	65	88	XPC70
5	Compro VideoMate TV Gold+ II	**83.1**	Philips SAA7134HL	84	80	80	87	XPC70
6	V-Stream Xpert TV-PVR	**80.3**	Conexant 878A	84	79	65	87	XPC70
7	InnoDV SmartTV	**70.8**	Conexant 878A	76	75	45	70	XPC70
8	Jetway Magic TV-PVR	**56.3**	Conexant 878A	50	50	75	40	XPC70
Tuner TV extern								
1	Pinnacle PCTV Dual DVB-T Diversity Stick	**86.4**	USB2.0	98	94	65	60	XPC83
2	Leadtek WinFast Walkie TV	**85.4**	USB2.0	90	90	65	94	XPC83
3	Leadtek WinFast PalmTop TV	**84.8**	USB2.0	90	88	65	94	XPC83
4	Conceptronic USB 2.0 Digital TV	**84.4**	USB2.0	98	94	40	90	XPC83
5	AverMedia AVerTV USB2.0 Plus	**82.4**	USB2.0	90	88	65	70	XPC83
6	Pinnacle PCTV Analog Pro USB	**78.6**	USB2.0	88	88	55	60	XPC83
7	Hercules Smart TV USB2	**77.2**	USB2.0	84	82	55	80	XPC83
8	Compro VideoMate U900	**74.4**	USB2.0	80	78	55	80	XPC83
9	KWORLD USB 2.0 Combo TV BOX	**66.5**	USB2.0	70	65	55	80	XPC83
10	InnoDV TVideo-620	**59.1**	USB2.0	63	63	40	70	XPC83

Monitoare LCD 17"

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în
1	Samsung 770P	**8.97**	1500:1	280cd/mp	6ms G to G	DVI-D	36W	Magic Stand	XPC75
2	IiYama ProLite X436S	**8.33**	700:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	35W	Boxe stereo 2x2W. port USB 2.0	XPC75
3	AG NEOVO P-17	**8.27**	500:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	70W	Boxe stereo 2x2W. subwoofer 4W. hub USB 2.0	XPC75
4	NEC MultiSync 1770GX	**8.27**	500:1	400cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	47W	Hub USB 2.0	XPC75
5	Philips 170P6ES	**8.26**	500:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI-D	43W	Boxe stereo 2x1W. hub USB 2.0	XPC75
6	LG Flatron L1753TR	**8.24**	2000:1	300cd/mp	2ms G to G	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC85
7	Samsung 740BF	**8.20**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	D-SUB, DVI-D	34W	-	XPC75
8	LG L1732P	**8.17**	700:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC75
9	ViewSonic VX724	**7.97**	500:1	300cd/mp	3ms G to G	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC75
10	ASUS PM17TU	**7.93**	600:1	500cd/mp	3ms G to G	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
11	BenQ FP71GX	**7.91**	500:1	300cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC75
12	BenQ FP71V	**7.88**	500:1	300cd/mp	5ms G to G	D-SUB, DVI-D	50W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
13	Prestigio P575	**7.86**	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	Boxe stereo 2x2W	XPC75
14	AG Neovo E-17	**7.83**	450:1	260cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI-D	48W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
15	LG Flatron L1750SQ	**7.75**	600:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	-	XPC75
16	Horizon 7005L12	**7.71**	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	40W	Boxe stereo 2x1W	XPC75
17	Samsung 740N	**7.70**	600:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	34W	-	XPC75
18	Acer AL1717	**7.60**	500:1	350cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	45W	-	XPC75
19	Philips 170S6FS	**7.50**	500:1	250cd/mp	12ms Tr+Tf	D-SUB	30W	-	XPC75
20	BenQ FP72E	**7.46**	500:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB, DVI	45W	Boxe stereo 2x1W	XPC78

Monitoare LCD 19"

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în
1	Samsung SyncMaster 971P	**8.27**	1500:1	250cd/mp	6ms G to G	DVI	36W	Hub USB2.0	XPC80
2	Eizo FlexScan S1931	**7.98**	1000:1	280cd/mp	8ms G to G	DVI, D-SUB	45W	Boxe stereo	XPC79
3	ASUS PG191	**7.97**	800:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	90W	Boxe 2.1, Hub USB, Webcam	XPC79
4	LG L1970HR	**7.96**	2000:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	39W	-	XPC79
5	NEC MultiSync 90GX2	**7.94**	700:1	400cd/mp	4ms G to G	D-SUB, DVI	54W	Hub USB	XPC79
6	AG Neovo P19	**7.87**	700:1	300cd/mp	3ms G to G	DVI, D-SUB, S-Video, RCA	70W	Boxe 2.1, NeoV Optical Glass	XPC79
7	Samsung 940BF	**7.87**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	38W	-	XPC79
8	Samsung 970P	**7.85**	1000:1	250cd/mp	6ms G to G	DVI, D-SUB	36W	Magic Stand	XPC79
9	BenQ FP93GX	**7.68**	700:1	300cd/mp	2ms G to G	DVI, D-SUB	40W	-	XPC79
10	Philips 190X6	**7.26**	700:1	300cd/mp	8ms Tr+Tf	DVI, D-SUB	41W	Boxe stereo, hub USB	XPC79
11	Samsung SyncMaster 932MP	**7.22**	550:1	400cd/mp	8ms Tr+Tf	DVI, D-SUB, CVBS, S-Video, SCART, RF	58W	Tuner TV, tuner FM	XPC79
12	Samsung SyncMaster 940BW	**7.19**	500:1	300cd/mp	4ms G to G	DVI, D-SUB	42W	-	XPC86
13	Prestigio P391	**7.17**	1000:1	250cd/mp	8ms Tr+Tf	D-SUB	n/a	Boxe stereo	XPC79
14	BenQ FP92Wa	**7.14**	700:1	300cd/mp	5ms G to G	D-SUB	45W	-	XPC86
15	BenQ FP93E S	7.07	800:1	300cd/mp	5ms G to G	DVI, D-SUB	50W	Boxe stereo	XPC87
16	XEROX XA3-19	7.05	800:1	250cd/mp	8ms G to G	D-SUB	48W	-	XPC79

Placi video PCI Express

		Verdict	Chip grafic	Frecvență GPU	Cantitate memorie	Magistrală memorie	Frecvență memorie	Conectori	VIVO	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în
High End													
1	EVGA e-GeForce 8800 GTX Superclocked	9.99	G80	621MHz	768MB	384 biti	2000MHz	2xDVI	Nu	0.93	8.96	0.11	XPC84
2	NVIDIA GeForce 8800 Ultra	9.95	G80	612MHz	768MB	384 biti	2160MHz	2xDVI	Nu	0.97	8.85	0.13	XPC88
3	ASUS EN8800ULTRA/G/HTDP/768M	9.83	G80	612MHz	768MB	384 biti	2160MHz	2xDVI	Nu	0.96	8.76	0.11	XPC89
4	Gigabyte GV-NX88U768H-B	9.81	G80	612MHz	768MB	384 biti	2100MHz	2xDVI	Nu	0.96	8.74	0.11	XPC89
5	ASUS EN8800GTX	9.71	G80	575MHz	768MB	384 biti	1800MHz	2xDVI	Nu	0.93	8.67	0.11	XPC82
6	Leadtek WinFast PX8800GTX TDH	9.67	G80	575MHz	768MB	384 biti	1800MHz	2xDVI	Nu	0.93	8.63	0.11	XPC82
7	EVGA 8800GTS 320-P2-E815-AR	8.83	G80	576MHz	320MB	320 biti	1700MHz	2xDVI	Nu	0.91	7.81	0.10	XPC85
8	MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC	8.78	G80	575MHz	320MB	320 biti	1700MHz	2xDVI	Nu	0.91	7.76	0.11	XPC85
9	Gainward Bliss 8800GTS 320MB GS	8.69	G80	550MHz	320MB	320 biti	1760MHz	2xDVI	Nu	0.90	7.69	0.10	XPC86
10	ASUS EN8800GTS	8.57	G80	500MHz	640MB	320 biti	1600MHz	2xDVI	Nu	0.87	7.59	0.11	XPC82
Mainstream													
1	MSI RX1950PRO-VT2D512E	6.00	RV570	575MHz	512MB	256 biti	1372MHz	2xDVI	Nu	0.66	5.25	0.09	XPC87
2	GeCube HV195PG3-D3	5.48	RV570	575MHz	256MB	256 biti	1380MHz	2xDVI	Nu	0.56	4.81	0.11	XPC84
3	Galaxy GeForce 7900GS	5.17	G71	475Mhz	256MB	256 biti	1400MHz	2xDVI	Nu	0.66	4.42	0.10	XPC83
4	ASUS EN8600GTS TOP	5.14	G84	742MHz	256MB	128 biti	2290MHz	2xDVI	Nu	0.77	4.27	0.10	XPC87
5	Leadtek WinFast PX8600 GTS TDH	4.68	G84	675MHz	256MB	128 biti	2000MHz	2xDVI	Nu	0.74	3.84	0.10	XPC88
6	MSI NX8600GTS-T2D256E-HD-OC	4.68	G84	700MHz	256MB	128 biti	2100MHz	2xDVI	Nu	0.74	3.84	0.10	XPC88
7	Galaxy GeForce 8600GTS	4.59	G84	675MHz	256MB	128 biti	2000MHz	2xDVI	Nu	0.72	3.78	0.09	XPC88
8	ASUS EN8600GTS Silent/HTDP/256M	4.55	G84	675MHz	256MB	128 biti	2000MHz	2xDVI	Nu	0.74	3.72	0.10	XPC89
9	Gigabyte GV-NX86S256H	4.52	G84	675MHz	256MB	128 biti	2000MHz	2xDVI	Nu	0.72	3.70	0.10	XPC89
Entry Level													
1	Galaxy GF 8500GE	2.70	G86	594MHz	256MB	128 biti	1400MHz	DVI. D-SUB	Nu	0.52	2.08	0.09	XPC89
2	Leadtek WinFast PX7300GT TDH Extreme	2.52	G73	520MHz	128MB	128 biti	1400MHz	DVI. D-SUB	Nu	0.45	1.98	0.10	XPC81
3	Sapphire X1300XT	2.12	RV530Pro2	500MHz	256MB	128 biti	800MHz	2xDVI	Nu	0.32	1.70	0.10	XPC83
4	GeCube RX165G2-D3 (RoHS)	2.08	RV530Pro	500MHz	256MB	128 biti	796MHz	2xDVI	Nu	0.33	1.65	0.10	XPC87
5	Gigabyte GV-NX73T256P-RH	2.01	G73	450MHz	256MB	128 biti	800MHz	DVI. D-SUB	Nu	0.38	1.54	0.09	XPC81
6	ASUS EN8500GT SILENT/HTD/256M/A	1.93	G84	460MHz	256MB	128 biti	800MHz	2xDVI	Nu	0.39	1.46	0.08	XPC88

DVD Writere

		Verdict	Tip unitate	Citire CD/DVD/DVD-RAM	Scriere CD-R/RW	Scriere DVD+R/RW	Scriere DVD-R/RW	Scriere DVD+R DL/DVD-R DL	Notă CD	Notă DVD	Testat în
1	SAMSUNG SH-S182M	94.60	Internă	48X/16X/12X	48X/32X	18X/8X	18X/6X	8X/8X	96.40	93.42	XPC82
2	GIGABYTE GO-W1623A-RH	91.61	Internă	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	8X/4X	94.60	89.61	XPC76
3	SAMSUNG SH-S162A	91.03	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/6X	97.27	86.87	XPC76
4	NEC ND-3551A	90.04	Internă	48X/16X/-	48X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/6X	91.57	89.02	XPC76
5	PLEXTOR PX-755A	89.08	Internă	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	100.00	81.79	XPC76
6	PLEXTOR PX-716UFL	87.90	Externă (USB2.0/IEEE1349)	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/4X	6X/6X	92.55	84.79	XPC76
7	ASUS DRW-1608P2S	87.27	Internă	40X/16X/5X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	83.66	89.68	XPC76
8	LG GSA-4167B	85.61	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	6X/4X	89.46	83.04	XPC76
9	PLEXTOR PX-755SA	84.71	Internă (SATA)	48X/16X/-	48X/24X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	97.44	76.23	XPC76
10	TEAC DV-W516E	84.58	Internă	40X/16X/5X	40X/24X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	80.54	87.28	XPC76
11	BENQ DW1655	83.98	Internă	48X/16X/-	40X/32X	16X/8X	16X/8X	8X/4X	95.01	79.25	XPC77
12	PIONEER DVR-110D	83.48	Internă	40X/16X/2X	40X/32X	16X/8X	16X/6X	8X/8X	81.84	84.57	XPC76
13	LG GSA-H10N	83.43	Internă	48X/16X/12X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	10X/6X	84.57	82.68	XPC76
14	LG GSA-H20L	83.31	Internă	48X/16X/5X	48X/32X	16X/8X	16X/6X	6X/4X	84.22	82.70	XPC76

Lista distribuitorilor care au trimis produse la teste în XtremPC 89

Nume firmă	Telefon	www	Nume firmă	Telefon	www
Asesoft Distribution	021 211.18.56	www.asesoftdistribution.ro	ProCA România	021 323.82.00	www.proca.ro
Caro Group	021 313.71.09	www.caro.ro	Rompers Grup	031 805.90.10	www.rompers.ro
Depozitul de Calculatoare	021 221.73.77	www.dcshop.ro	Senorg România	021 233.16.76	www.senorg.ro
Global Systems Communications	021 311.73.98	www.gsc.com.ro	Skin	021 316.82.00	www.skin.ro
GSR GRUP	0264 441.179	www.printcd.ro	Torent Computers	0241 83.18.20	www.torent.ro
I.R.I.S.	021 222.77.18	www.iris.ro/infocus	Tornado Sistems	021 206.77.40	www.tornado.ro
IT Direct	021 320.54.62	www.itdirect.ro	Trend Import-Export	021 202.40.00	www.trend.ro/hp
Maguay Impex	021 210.38.09	www.maguay.ro	Ubisoft România	021 231.67.69	www.hercules.com
pc-coolers.ro	021 323.99.49	www.pc-coolers.ro	Ultra PRO Computers	021 211.70.90	www.ultrapro.ro

SKIN®
energiedigitală

Furnizorul tău de Tunere TV



LEADTEK
TVPRO II



Tuner TV extern stand alone
PAL BG/DK - 9bit - StereoTV
Telecomanda - 1280x1024
Autoscan - Sleep Timer

LEADTEK
TV USB2 Deluxe



Tuner TV/FM extern USB 2.0
PAL BG/DK - 9bit - StereoTV
Telecomanda - FM - Timeshifting
HUB USB 2.0 (3 porturi)

LEADTEK
PalmTop TV



Tuner TV extern USB 2.0
PAL BG/DK - 10bit - StereoTV
Telecomanda - Timeshifting
Nu necesită alimentare la priză

LEADTEK
PVR3000



Tuner TV/FM intern
PALBG/DK-10bit - StereoTV
Telecomanda - Corecție 3DY/C a imaginii
Teletext - Captura hardware MPEG2

LEADTEK
DTV1800 H



Tuner TV/FM intern hibrid
(Analog + DVB-T) PAL BG/DK
10bit - StereoTV - Telecomanda
Timeshifting - Teletext

LEADTEK
TV2000XP EXPERT



Tuner TV/FM intern
PAL BG/DK - 10bit - StereoTV
Telecomanda - FM - Timeshifting
Teletext

LEADTEK
TV2000 XP Global Premium



Tuner TV/FM intern
PAL BG/DK - 10bit - StereoTV
Telecomanda - FM - Timeshifting
Teletext

LEADTEK
TV2000 XP RM



Tuner TV intern
PAL BG/DK - 8bit
Telecomanda

Str. Ocna Sibiului nr. 46-48, București 1, 014011 **T** 021-316.82.00 **M** 0724.237.323 **F** 021-316.81.94 **@** skin@skin.ro **W** www.skin.ro

software & comunicații



Liviu Mihai liviu.mihai@xtrempc.ro

Ne mutăm online!

Mai devreme sau mai târziu, presa și software-ul se vor regăsi cu precădere pe Internet.

Internetul este magic! Învățăm, comunicăm, muncim și ne distrăm pe Internet. Tot de pe Internet luăm viruși și spyware, ne certăm pe forumuri și facem scandal pe bloguri. Iar când "pică" Internetul ne direcționăm crizele de isterie către provider. Același dramatic Internet mai are două trăsături. Este crud și implacabil în ofensiva sa continuă, pătrunde, influențează și schimbă ireversibil majoritatea domeniilor de activitate și modul de lucru al oamenilor.

Ca orice păcătos egoist și orgolios, mă preocupă domeniile cu care interacționez eu și care vor fi schimbate radical mai devreme sau mai târziu de evoluția Marii Rețele: presa și software-ul. Va veni o vreme când nu veți mai putea colecționa revista voastră preferată, o vreme când XtremPC nu va mai însemna coperte și miros de cerneală, când nu veți mai aștepta cu nerăbdare data apariției lună de lună. Va veni o vreme în care XtremPC va fi doar un link în lista voastră de bookmark-uri. Un simplu link, nimic mai mult.

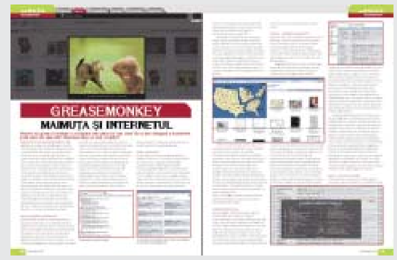
Bun sau rău, acesta este viitorul presei și nimeni sau nimic nu-l poate schimba. Nu, presa scrisă nu va fi exterminată de Internet, ci doar masacrată și izolată într-o rezervație ca indienii din America de Nord. Unii dintre noi vor mai citi presa în forma sa clasică în mijloacele de transport, în timp ce alții vor afla despre cele mai recente scandaluri politice și snobisme ale personalităților mondene accesând Internetul wireless gratuit (care a început deja să-și facă simțită prezența în București) de pe laptopul pe care îl vor purta în permanență la ei sau prin intermediul telefonului mobil.

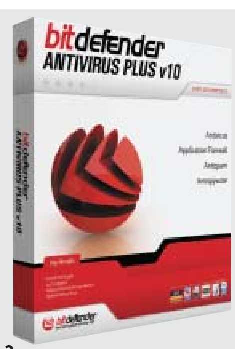
Ziarele și revistele care vor sesiza oportunitatea la momentul potrivit (a se citi momentul în care veniturile din publicitatea online le vor depăși pe cele din reclamele clasice) nu vor avea decât de câștigat dacă își vor muta resursele de pe hârtie pe Internet. Concurența online va fi mult mai dură pentru presa care se va muta pe Internet pentru că aici se va lovi de site-urile cu vechime care au deja vizitatori fideli și relații în domeniul publicității online. Deocamdată însă, acest moment este destul de departe. Și asta deoarece, deși România cunoaște una dintre cele mai mari creșteri ale numărului de conexini la Internet, marketingul și PR-ul autohton nu sesizează oportunitatea.

Al doilea domeniu care mă interesează în mod direct și care are deja rivali online este software-ul. Multe tipuri de programe au acum concurenți online: procesoare de text și calcul tabelar, clienți de e-mail, Instant Messengere, clienți RSS, aplicații de prelucrare a imaginilor, playere audio, video și altele. Tehnicile moderne de dezvoltare a aplicațiilor și facilitățile avansate ale browserelor permit crearea aplicațiilor Web complexe care să se poată compara cu programele clasice. Spre exemplu, Google Docs, fostul Writley, a înlocuit de luni bune în preferințele mele programul în care scriam articolele. Este gratuit, rapid, ușor de folosit, are shortcut-uri de tastatură, include toate funcțiile de care am nevoie. Și mai ales pot sa-l accesez de pe orice calculator conectat la Internet. Dacă vreau să modific sau să completez un articol, pot face acest lucru foarte ușor de acasă.

Creșterea exponențială a numărului și complexității aplicațiilor Web ne va determina și pe noi să le acordăm mai multă importanță pe viitor în testele pe care le vom realiza. În iunie 2006 XtremPC a fost prima revistă de IT din România care a realizat un test comparativ ce a avut în vedere o categorie de aplicații Web. Au fost atunci clienți RSS.

Schimbarea adusă de Internet în presă și în software nu este neapărat un lucru rău sau bun, ci mai degrabă o evoluție normală la care trebuie să ne adaptăm. Important este să știm să profităm de pe urma schimbării, nu să ne împotrivim. Și, chiar când pixelii vor înlocui complet hârtia, principiile, pasiunea și personalitatea oamenilor din spatele cuvintelor vor duce mai departe ceea ce s-a născut din cerneală.





ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

APARIŢIE NEAŞTEPTATĂ PE SCENĂ

Safari pentru Windows

Safari este, fără îndoială, un nume binecunoscut pentru utilizatorii sistemelor Apple, acesta fiind browser-ul implicit al sistemului de operare MacOS X. Chiar dacă nu este întotdeauna apreciat, fiind înlocuit de multe ori cu Firefox sau Camino, acesta rămâne totuşi un browser solid cu un motor de randare a paginilor de foarte bună calitate.

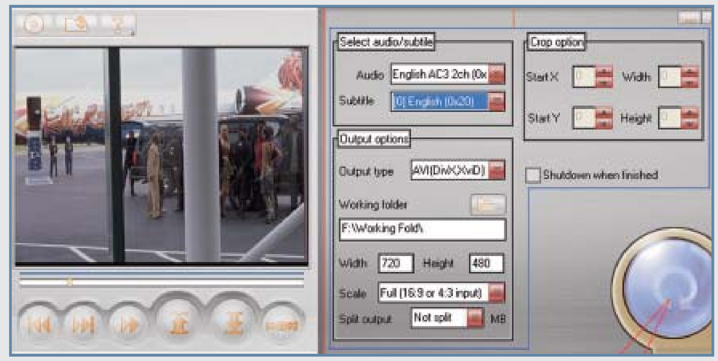
O dată cu anunţarea oficială a următoarei versiuni a sistemului de operare MacOS X, Apple a lansat şi noua versiune a browserului Safari, disponibil pentru prima dată şi pentru sistemele Windows. Aflat momentan în stadiu beta, Safari 3 aduce în lumea Windows aceeaşi înfăţişare şi aceleaşi facilităţi cu care utilizatorii de MacOS X sunt deja obişnuiţi, mai puţin extensiile specifice platformei originale.

Având momentan o serie lungă de probleme de fiabilitate şi stabilitate, dublate de unele probleme stranii de afişare, Safari 3 este totuşi un produs a cărui evoluţie merită să fie urmărită pe viitor. Acest browser va putea completa suita de instrumente necesare unui designer Web conştiincios şi atent cu compatibilităţile între platforme şi browsere, dar şi pe cea a viitorilor dezvoltatori de aplicaţii pentru iPhone. Se pare că acesta va putea rula aplicaţii Web în browserul propriu, bazat evident pe motorul de randare WebCore din Safari.



EUROPA CONTRA AMERICA

CSS este inutil



Dacă pe teritoriul Statelor Unite lupta împotriva oricărui mijloc de eliminare sau eludare a protecţiilor digitale are deja un trecut îndelungat, deşi nu întotdeauna onorabil, pe teritoriul european se pare că imaginea concretă este privită cu mult mai mult realism.

Chiar dacă directivele europene din 2001 definesc clar modalităţile de protecţie digitală şi modul de tratare a încălcărilor acestora, nu trebuie subestimat impactul adus de vocile utilizatorilor. Iar primul pas a fost deja făcut în Finlanda.

După ce această ţară şi-a armonizat legislaţia cu directivele Uniunii Europene, un grup de activişti ai unei mişcări orientate împotriva acestor măsuri digitale a început o campanie de promovare a măsurilor de eludare a protecţiei discurilor DVD: Content Scramble System (CSS). Aceasta era înfăţişată ca fiind uşor de trecut, inutilă şi ofensatoare pentru libertăţile utilizatorilor.

Povestea a luat o turnură interesantă în momentul în care s-a ajuns pe holurile tribunalelor, doi dintre aceşti activişti fiind acuzaţi de încălcarea legilor în vigoare. Surpriza cea mare a venit însă în momentul anunţării verdictului; pe baza mărturiilor şi testelor făcute de specialiştii din cadrul industriei IT, care au demonstrat că CSS este o metodă depăşită ce poate fi ocolită de rutinele unor aplicaţii comerciale legitime şi chiar de rutine ale anumitor sisteme de operare, curtea a decis că cei doi învinuiţi sunt nevinovaţi.

AUSTRALIA VREA SĂ REDEFINEASCĂ SERVICIILE VOIP

JAJAH, un rival pentru Skype

Pornită pe teritoriul australian în cursul anului trecut, compania JAJAH a adus, dincolo de preţuri mici pentru VoIP, şi o nouă modalitate simplă şi eficientă de efectuare a convorbirilor telefonice la preţ scăzut. Dacă până acum aceste convorbiri necesitau fie refacerea întregii infrastructuri IT, cum ar fi soluţia Vonage, fie utilizarea calculatorului ca centru de comunicare, cum ar fi în cazul Skype, JAJAH permite realizarea acestor legături cu un banal browser şi o linie telefonică obişnuită.

Utilizatorul acestei tehnologii ingenioase va fi nevoit să se autentifice pe site-ul companiei, să introducă numerele de telefon între care doreşte să efectueze convorbirea şi să apese tasta Call. Sistemul va utiliza reţelele telefonice clasice pentru conectarea serverelor companiei cu cei doi parteneri şi Internetul ca mijloc de transmisie între aceste servere. Rezultatul este deja uşor de ghicit, costul convorbirii va include doar preţul legăturii locale.

Această inedită soluţie este mult prea promiţătoare pentru a scăpa neobservată. Atât Intel, cât şi Deutsche Telecom s-au arătat dornice să investească în ea, fondurile fiind necesare perfecţionării tehnologiei.



O NOUĂ INTERFAŢĂ GRAFICĂ

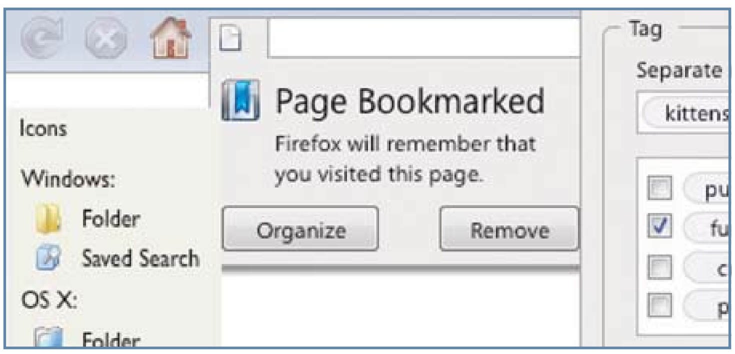
Ce mai face Firefox 3.0

A treia versiune a unuia dintre cele mai populare produse software lansate vreodată, Mozilla Firefox, este momentan în plină dezvoltare. Chiar dacă producătorii nu au dat încă o dată sigură de lansare, mulţumindu-se să aproximeze doar perioada lansării versiunii Beta 2, plasată undeva în cursul lunii septembrie 2007, viitoarele facilităţi pot fi testate deja pe baza versiunilor Alpha. Unele dintre acestea nu sunt încă implementate, în acest caz declaraţiile dezvoltatorilor fiind singurele surse de informare.

Dincolo de securitatea sporită şi de compatibilitatea mai bună cu standardele Web, Firefox 3.0 va aduce şi o nouă interfaţă. Cea mai importantă se va dovedi noul motor SQL, care va asigura baza sistemului de favorite, complet rescris. Promis ca sigur în cadrul versiunii 2.0, dar abandonat pe parcurs, acesta va oferi posibilităţile căutării rapide şi alocării de taguri, precum şi pe acelea de salvare a unor căutări sub forma unor "favorite inteligente".

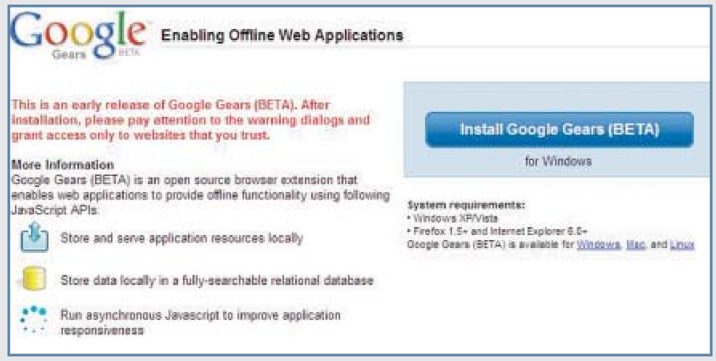
Facilităţile antiphising introduse în cadrul versiunii 2.0 vor fi dublate de cele de protecţie împotriva scripturilor sau fişierelor maligne. Mai mult, bara de adrese va marca în mod clar domeniul vizitat, ceea ce va submina atacurile de tip phising. Aceste avantaje din domeniul securităţii vor fi secondate de posibilitatea de navigare discretă, mod în care nicio informaţie nu va fi salvată local.

Firefox 3.0 va oferi şi modalităţi noi de manipulare a fişierelor, suport nativ pentru microformate şi un manager pentru parole îmbunătăţit.



REINVENTAREA UNOR CONCEPTE VECHI

Google Gears



Google nu ratează aproape nicio lună fără a anunţa noi tehnologii. Printre gadget-uri software mai mult sau mai puţin utile, se strecoară din când în când şi tehnologii importante, menite să schimbe modul în care utilizăm astăzi Internetul.

Ideea de a folosi un banal browser ca platformă software pentru aplicaţiile Web nu este deloc una nouă. Nici tehnologiile care permit stocarea locală a datelor şi accesarea lor de către aplicaţiile Web nu sunt o noutate, browser-ul Internet Explorer furnizând o astfel de soluţie (userData Behavior) de multă vreme. Amatorii pentru utilizarea acesteia se pare că au lipsit însă până acum...

Sub denumirea Google Gears se ascunde o tehnologie aflată momentan în stadiu beta ce-i va permite companiei să ofere soluţii software, bazate pe AJAX, care să permită rularea de aplicaţii Web combinată cu stocarea locală şi manipularea bidirecţională a unor date mult prea importante pentru a fi lăsate pe seama unui server online. Acestea vor fi păstrate local într-o bază de date, ceea ce va permite o mult mai mare flexibilitate a posibilităţilor de stocare, indexare şi căutare. Spre deosebire de apropierile anterioare, soluţia Google va fi una open-source şi multiplatformă. Prima aplicaţie rescrisă pentru a beneficia de suportul Gears este Google Reader, agregatorul pentru fluxuri RSS. Acest lucru permite stocarea locală a fluxurilor şi setărilor, precum şi accesarea lor în modul offline.

MICROSOFT CONTRA GPL?

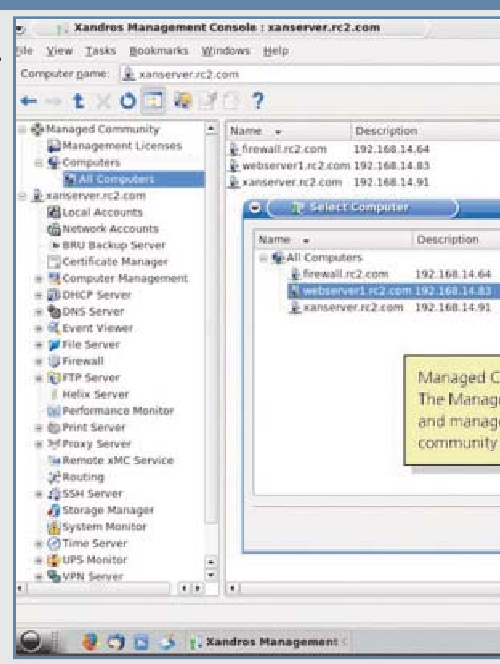
Xandros merge după Novell

Celebra înţelegere dintre Microsoft şi Novell, prin care cele două companii promit o interoperabilitate mai bună, suport tehnic mai eficient şi schimb reciproc de patente software, este deja cunoscută, impactul acesteia asupra industriei fiind încă discutat şi disputat.

La doar şase luni de la acest eveniment, Microsoft mai face un pas către universul Linux, ajutorul venind de data aceasta din partea companiei Xandros. Microsoft a anunţat că acest parteneriat va permite o colaborare eficientă în domeniile tehnologic şi comercial, permiţând o mai bună colaborare între produsele proprii şi soluţii desktop şi server furnizate de Xandros.

După cum deja cititorii au aflat, Microsoft pretinde că nu mai puţin de 235 de patente software aflate în portofoliul companiei sunt încălcate de distribuţiile Linux şi alte produse distribuite sub licenţă open-source. În cadrul prezentării care a însoţit anunţarea publică a acestei înţelegeri, Microsoft a afirmat că termenii acesteia vor permite utilizarea tehnologiilor de către clienţii Xandros fără teama că vor fi acţionaţi în justiţie, termenul de graţie fiind de cinci ani.

Acest parteneriat vine însă într-un moment destul de nepotrivit, acum, când termenii licenţierii General Public License (GPL) v3 se apropie de forma finală. În forma preliminară, aceşti termeni specifică în mod clar şi fără echivoc faptul că producătorii de aplicaţii open-source care utilizează acest tip de licenţiere nu au dreptul de a semna parteneriate menite să asigure protecţia patentelor software cu producătorii comerciali. La rândul lor, aceştia din urmă vor fi nevoiţi să extindă înţelegerile actuale cu un producător open-source şi asupra utilizatorilor finali. Aventura Microsoft se va termina probabil aici, cel puţin în forma actuală, deoarece licenţierea GPL 3 prevede derogarea de la noii termeni doar pentru înţelegerile semnate înainte de data de 28 martie. Cum vor încerca aceştia să meargă mai departe, rămâne de văzut în lunile următoare.



DIN NOU IMPREUNĂ

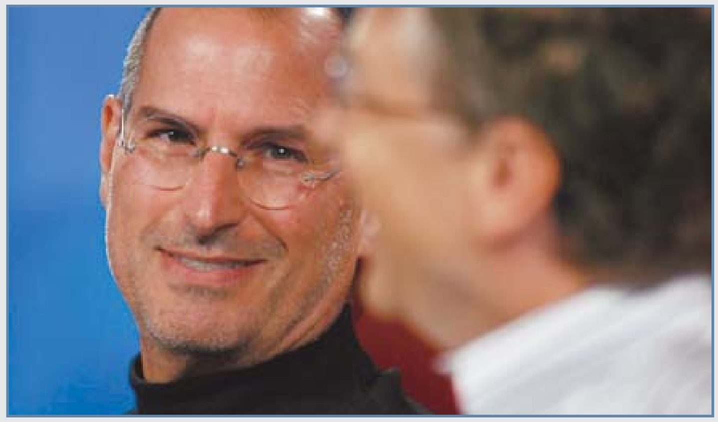
Bill Gates şi Steve Jobs, pe aceeaşi scenă

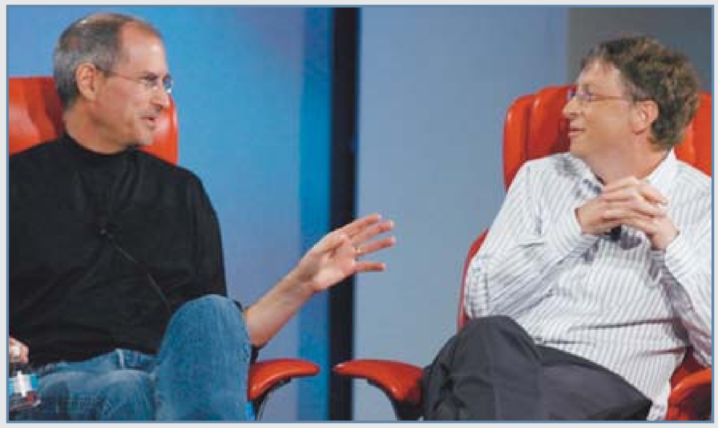
Fondatorii Microsoft, respectiv Apple, Bill Gates şi Steve Jobs, s-au aflat recent împreună pe aceeaşi scenă după mai bine de 20 de ani. Marii rivali au povestit despre trecutul comun atât al lor personal, cât şi al companiilor pe care le conduc cu ocazia conferinţei D5. Timp de aproximativ 90 de minute cei doi au adus în discuţie colaborările dintre cele două companii, dar şi subiecte mai sensibile precum reclamele Apple. Discuţia a fost presărată cu frecvente replici spumoase care au ridicat de multe ori audienţa în picioare. Printre subiectele discutate s-au numărat dezvoltarea aplicaţiilor pentru Apple de către Microsoft, problemele avute de Apple de-a lungul timpului, impactul asupra industriei IT a unor produse precum Windows sau iPod, dar şi modul în care cei doi văd viitorul IT-ului în general şi al industriei de software în special.



Steve Jobs a profitat de acest prilej pentru a-şi promova telefonul minune, iPhone, lansat în Statele Unite pe 29 iunie, în timp ce Bill Gates nu a vorbit prea mult despre Windows Vista.

Filmul complet al întâlnirii istorice dintre cei doi mari rivali îl puteţi urmări pe site-ul www.xpc.ro.





LA CUMPĂRĂTURI DE RSS

Google a achiziţionat FeedBurner

Sezonul de cumpărături Google pare a nu se mai termina. După lupta cu Microsoft pentru DoubleClick câştigată de Google şi achiziţionarea între timp a altor două companii mai puţin cunoscute, GreenBorder şi Panoramio, gigantul american îşi îndreaptă atenţia spre segmentul RSS şi cumpără cel mai important serviciu de publicare şi monitorizare a fluxurilor RSS, FeedBruner. Acesta este folosit de numeroase site-uri şi bloguri datorită facilităţilor de contorizare şi promovare gratuite pe care le oferă. Deşi oficial nu au fost oferite amănunte legate de termenii contractului, suma vehiculată de anumite surse este de 100 milioane de dolari. Susan Wojcicki, Product Manager Assistant la Google, a declarat că tehnologia RSS cunoaşte o dezvoltare exponenţială care oferă numeroase oportunităţi pentru un furnizor de servicii online. Primul serviciu care va interacţiona cu noua achiziţie se pare că va fi Google Reader, cel mai popular RSS Reader online la ora actuală. Mulţi analişti IT văd această achiziţie ca pasul spre mainstream pentru conţinutul RSS şi scânteia care va aduce în acest segment advertising-ul online. Pe de altă parte, concurenţa acuză deja Google de monopol, iar Guvernul american a întrerupt derularea tranzacţiei dintre Google şi DoubleClick pe perioada investigaţiilor.

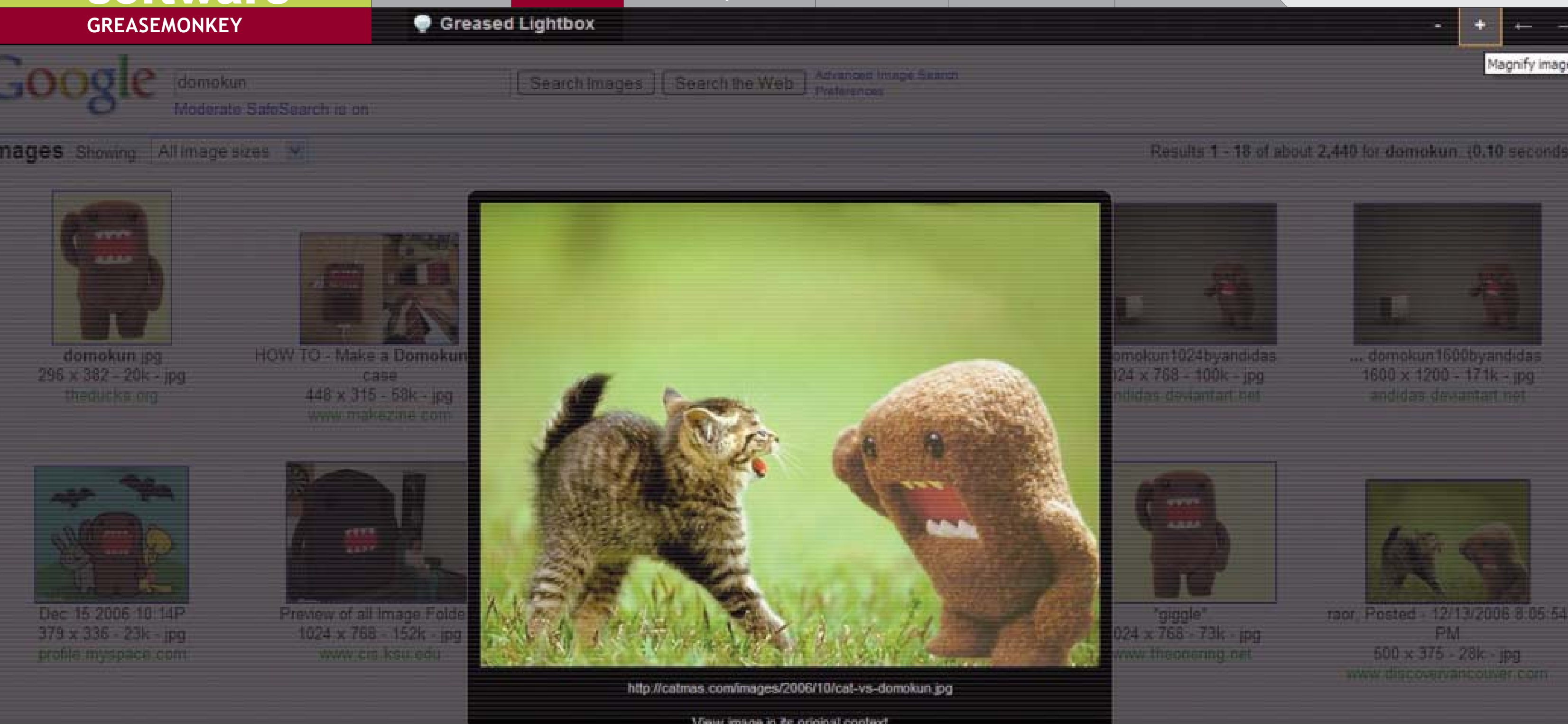
MICROSOFT ANUNŢĂ STRATEGII NOI

Windows şi procesoarele cu nuclee multiple

Cu ocazia conferinţei Future in Review ce a avut loc recent în San Diego, California, Microsoft şi-a făcut publice o parte din strategiile viitoare legate de sistemul de operare Windows. Prezent la conferinţă, reprezentantul gigantului dn Redmond, Ty Carlson, a declarat că versiunile viitoare de Windows vor trebui să fie fundamental diferite de cele de până acum pentru a putea beneficia din plin de avantajele procesoarelor cu nuclee multiple. "În următorii 10-15 ani vom avea parte de procesoare cu până la 64 de nuclee, pe când Windows Vista, cel mai recent sistem de operare Microsoft, a fost gândit pentru unul, două, maximum patru procesoare", a afirmat reprezentantul Microsoft. Ty Carlson susţine că Microsoft nu ia în calcul o dezvoltare susţinută a vitezei procesoarelor, creşterea numărului de nuclee fiind deocamdată cea mai plauzibilă soluţie de dezvoltare a procesoarelor.

Kernel-ul sistemelor Windows NT suportă procesoarele multiple încă de la lansarea din 1993, însă numărul de nuclee este limitat la 32 pentru versiunea pe 32 de biţi şi 64 pentru versiunea pe 64 de biţi, indiferent de numărul de procesoare. Nici aplicaţiile software nu stau mai bine la acest capitol. Va mai trece probabil mult timp până când acestea vor profita din plin de avantajele nucleelor multiple. Chiar şi producătorii de jocuri care prin definiţie storc ultima picătură de performanţă din sisteme nu au început decât recent să ia în calcul multithreading-ul.

Până în prezent, nici Intel, nici AMD nu au anunţat procesoare cu mai mult de opt nuclee, chiar dacă Intel a realizat un experiment prin care a dovedit că este posibilă dezvoltarea unui procesor şi cu 80 de nuclee.



GREASEMONKEY

MAIMUŢA ŞI INTERNETUL

Nimeni nu spune că trebuie să acceptaţi site-urile aşa cum sunt. Nu vă plac designul şi bannerele prea mari ale unui site? Greasemonkey vă sare în ajutor!

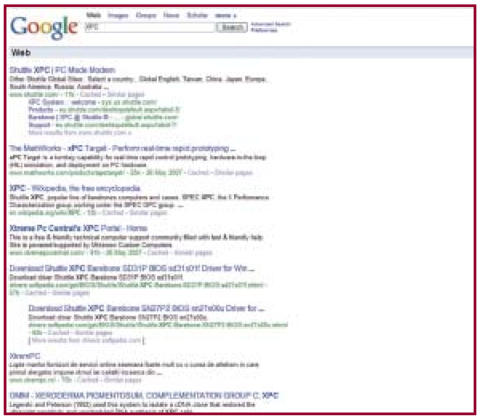
FIREFOX NU ESTE UN BROWSER PERFECT. ARE probleme cu randarea anumitor pagini, afişarea unor fonturi speciale, ocuparea exagerată (uneori) a memoriei RAM, doar pentru a enumera câteva dintre ele. Însă, dincolo de toate acestea, are marele merit de a-şi lăsa utilizatorii să-şi aleagă şi să-şi instaleze strict facilităţile de care au nevoie. Într-o eră în care extensiile şi add-on-urile fac diferenţa între utilizatorii obişnuiţi şi power-useri, funcţionalitatea unui browser nu mai trebuie socotită doar relativ la facilităţile incluse în mod implicit, ci trebuie avută în vedere orice funcţie se poate adăuga. Nu se mai poate spune că un browser este mai bun decât altul doar pentru că are o funcţie pe care celălalt nu o include în mod implicit, atât timp cât cei care nu o folosesc nu îi simt lipsa, iar cei care au nevoie de ea o pot instala ulterior prin intermediul unei extensii. Greasemonkey este una dintre acele extensii fără de care - o dată ce te-ai obişnuit şi i-ai descoperit atuurile - nu mai poţi concepe browsing-ul.

FILOSOFIA MAIMUŢEI UNSUROASE

Sub denumirea fantezistă de Greasemonkey se ascunde un instrument cu un potenţial enorm şi implicaţii dintre cele mai diverse. Această extensie pentru Firefox permite modificarea funcţionalităţii sau aspectului site-urilor Web. În acest scop se apelează la script-uri (intitulate user scripts) special concepute în acest sens. Teoretic, cu ceva cunoştinţe de programare, oricine poate crea astfel de script-uri. Însă marele avantaj îl constituie numărul mare de script-uri (de ordinul miilor) deja create, de care pot beneficia toţi utilizatorii. Greasemonkey nu face decât să aplice modificările aduse de script-uri site-urilor pentru care au fost create. Nu vă place culoarea site-ului X sau vă deranjează numărul exagerat de bannere prost aranjate şi obositoare de pe site-ul Y? Creaţi singuri (dacă aveţi cunoştinţele necesare de programare) sau instalaţi un script pentru Greasemonkey deja existent care să rectifice problemele. În acest scop nu trebuie decât să instalaţi extensia Greasemonkey în Firefox şi să aplicaţi script-urile aferente. Site-ul oficial Greasemonkey de unde puteţi instala extensia cu acelaşi nume este www.greasespot.net.

SCRIPT, USER SCRIPT

Script-urile pentru Greasemonkey apelează la limbajul JavaScript şi, în funcţie de codul specific unui anumit site, utilizează interfaţa DOM (Document Object Model) pentru a altera conţinutul paginilor respective. Criteriul alterării realizate împarte script-urile pentru Greasemonkey în trei categorii: script-uri care adaugă conţinut, unele care elimină conţinut şi altele care modifică diverse elemente. De asemenea, în funcţie de raza de acţiune, acestea pot fi specifice (alterează



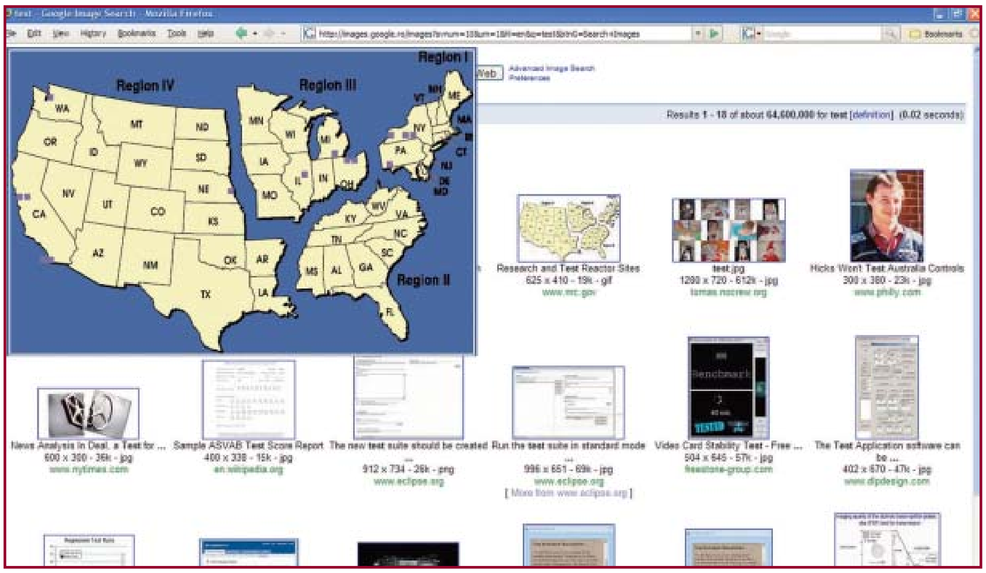
➲ Designul original Google



➲ Rezultatele ordonate pe coloane cu ajutorul script-ului GoogleMonkeyR

numai o anumită pagină sau site) sau generale (alterează mai multe sau chiar toate site-urile). Majoritatea script-urilor sunt specifice, concentrându-se pe un singur site.

Instalarea şi utilizarea lor sunt extrem de simple. Având deja Greasemonkey instalată în Firefox, browser-ul va recunoaşte automat link-urile cu extensia user.js şi va instala script-urile respective. La fel ca în cazul instalării extensiilor, din cauza setărilor de securitate, este necesară o confirmare suplimentară pentru instalarea script-urilor. Odată instalate, modificările aduse de script-uri vor deveni vizibile la prima încărcare a site-ului vizat sau la reîmprospătarea paginii, în cazul în care pagina vizată este deja încărcată în browser.



Pentru a-şi face efectul, unele script-uri vor avea nevoie de mici modificări, cum ar fi adresa site-ului căruia i se aplică. De exemplu, majoritatea celor pentru Google sunt destinate domeniului .com. Cei care accesează versiunea în limba română a Google vor fi nevoiţi să modifice domeniul. Acest lucru se poate realiza fie modificând direct în cadrul fişierului, fie cu ajutorul extensiei Greasemonkey. În Firefox se urmează calea Tools/Greasemonkey/Manage User Scripts, se selectează script-ul care se va modifica din listă şi se apasă butonul Add din cadrul secţiunii Included Pages. Continuând exemplul cu Google, pentru a aplica script-urile şi pentru domeniul .ro trebuie adăugată linia http://www.google.*/search*. Prima steluţă din sintaxă indică faptul că script-ul se va aplica tuturor domeniilor Google.

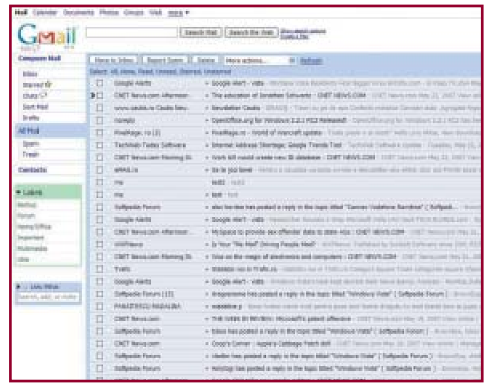
SĂ ÎNCEAPĂ DISTRACŢIA!

Cele mai bogate colecţii de script-uri pentru Greasemonkey pot fi găsite la adresele http://userscripts.org şi http://userstyles.org. Din cauza numărului mare, organizarea acestora lasă de dorit. Singura modalitate de găsire a script-ului dorit este căutarea în funcţie de site-ul avut în vedere sau de elementul modificat prin acesta. Vom prezenta în cele ce urmează unele dintre cele mai interesante script-uri pentru Greasemonkey, fără a avea însă pretenţia de a le fi testat pe toate cele 6.220 existente la ora redactării acestui articol.

GOOGLE - VERSIUNEA MAIMUŢĂRITĂ

Cele mai utile şi mai interesante script-uri sunt, în mod logic, cele care vizează cele mai populare site-uri sau servicii online. Şi nimeni nu poate contesta popularitatea serviciilor Google. Indiferent că este vorba de motorul de căutare, serviciul de e-mail, reader-ul RSS sau altele, site-urile Google sunt cele mai vizate de script-urile Greasemonkey.

GoogleMonkeyR este un script care alterează pagina de rezultate afişată de Google. Una din modificările care pot fi realizate cu ajutorul acestui script este gruparea pe coloane a rezultatelor. În locul înşiruirii rezultatelor unul sub altul în stânga paginii, acestea pot fi sortate pe 2, 3 sau chiar 4 coloane şi eventual numerotate. Tot cu acest script pot fi eliminate link-urile sponsorizate din dreapta paginii. O altă opţiune interesantă oferită de script-ul GoogleMonkeyR este aşa-numita Auto load. Aceasta va realiza încărcarea progresivă a rezultatelor pe măsură ce se face scroll. Cu alte cuvinte, în locul clasicelor pagini cu câte 10 rezultate, va exista o singură pagină cu absolut toate rezultatele găsite. Timpul de încărcare a paginii nu are de suferit deoarece

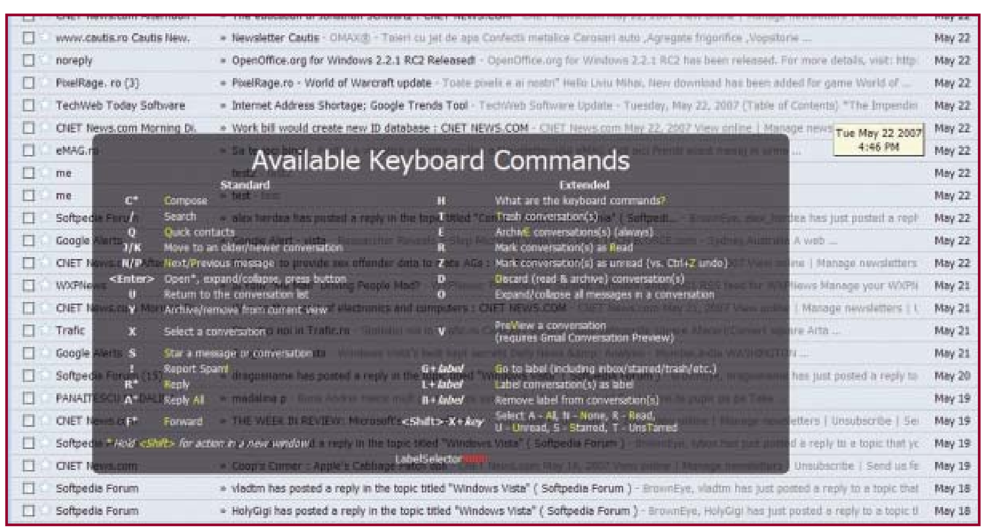


rezultatele sunt afişate numai pe măsură ce se face scroll vertical. Aceasta este una dintre cele mai utile facilităţi pentru Google şi nu ar fi de mirare dacă, pe viitor, popularul motor de căutare va include în mod implicit o astfel de opţiune. În fine, Disable tracking este ultima opţiune oferită de acest script. Cum sugerează şi numele, prin intermediul acesteia motorul de căutare este împiedicat să ţină evidenţa căutărilor efectuate. GoogleMonkeyR este unul dintre cele mai complexe script-uri pentru Greasemonkey, dovada fiind chiar fereastra de configurare de care acesta dispune şi prin intermediul căreia se pot activa/dezactiva cu uşurinţă unele opţiuni.

Google Image DirectLink este un script creat într-un singur scop: să faciliteze accesul direct la imaginile găsite cu ajutorul secţiunii de căutare a imaginilor. În mod normal, când căutăm imagini cu Google şi dăm click pe un thumbnail din lista de rezultate, suntem mai întâi direcţionaţi către o pagină cu două frame-uri care conţin imaginea redimensionată şi pagina-gazdă. Prin intermediul acestui script, când se da click pe un thumbnail din lista de rezultate se deschide direct imaginea cu pricina, la dimensiunea originală. Googlenlarge vizează, de asemenea, secţiunea de căutare a imaginilor. Cu acest script, când veţi trece cursorul deasupra unui thumbnail, va fi afişată o versiune mai mare a imaginii respective. Veţi putea astfel vedea mai bine imaginea cu pricina fără a o încărca complet şi fără a părăsi pagina de căutare.

GMAIL - SE POATE ŞI MAI BINE

Chiar dacă este unul dintre cele mai populare servicii de e-mail, fanii Gmail au considerat că este



totuși loc de mai bine și au dezvoltat o serie de script-uri prin care îi sunt modificate atât designul, cat și funcționalitatea.

Gmail Macros este de departe cel mai util script pentru Gmail. Acesta simplifică și îmbunătățește utilizarea pe bază de shortcut-uri a serviciului de e-mail al celor de la Google. Aproape toate acțiunile pot fi realizate din tastatură cu ajutorul acestui script. Și, ceea ce este foarte important, utilizatorul nu trebuie să memoreze tastele. Este suficient să țină minte și să apese o singură tastă: H. Aceasta va deschide un meniu în care sunt afișate și explicate toate operațiunile și tastele atribuite. Unul dintre cei mai utili operatori este G. Apăsând această tastă urmată imediat de primele litere ale unui director (Inbox, Sent, Drafts, Trash etc.) poate fi accesat directorul respectiv. De exemplu, pentru a naviga în All Mail, este suficientă apăsarea tastei G, urmată de litera A. Pentru directoarele care încep cu aceleași litere, navigarea va fi realizată în momentul apăsării primei taste diferite. Astfel, pentru a merge în Sent tastele sunt G, S, E; pentru a accesa Spam se apăsă G, S, P. Acest tip de navigare este valabil și pentru label-uri, nu doar pentru directoarele clasice. Utilitatea script-ului Gmail Macros nu se oprește aici, Reply, Forward, Delete, Mark as Read/Unread, Report Spam, Archive, Star, Select sunt doar o parte a acțiunilor care pot fi realizate din tastatură. În plus, prin editarea în Notepad sau în orice alt editor text a script-ului pot fi specificate alte taste.

Gmail Beautifier realizează o serie de modificări, majoritatea de ordin estetic. Cele mai importante sunt redesenarea butoanelor și eliminarea reclamelor în format text din dreapta paginii, ocazie cu care corpul mesajelor beneficiază de câțiva pixeli în plus pe lățime. Scoaterea reclamelor nu este definitivă, utilizatorul având posibilitatea reafișării acestora prin apăsarea unui buton plasat în locul lăsat liber. Gmail Air Skin este un script care aduce alterări exclusiv estetice. Nu este singurul de acest fel, însă pare a fi cel mai reușit. Sunt schimbate meniul principal și formatul fonturilor.

Gmail Spam-count hide, așa cum sugerează și denumirea, realizează un singur lucru: ascunde numărul de mesaje Spam primite din dreptul link-ului cu același nume. Nu este o modificare revoluționară, însă mulți utilizatori, printre care și subsemnatul, nu suportă să vadă cum crește numărul mesajelor nesolicitate cu care sunt bombardați. Este un aspect care parcă te disturbă și te îndeamnă să ștergi fiecare mesaj Spam imediat cu ajunge.



Gmail with different attachment icons afișează în dreptul fiecărui e-mail cu atașament o pictogramă care simbolizează tipul fișierului atașat. Astfel veți ști dacă mesajul primit are atașată o imagine, o secvență video sau un document înainte de a-l deschide.

Utilizatorii care folosesc atât Gmail, cât și Google Reader pot încerca script-ul Gmail + Google Reader. Cu ajutorul acestuia, fluxurile RSS configurate în Google Reader vor fi afișate și în Gmail. Odată instalat, acest script va crea un nou link în lista cu directoare, denumit Feeds. Evident că nu vor fi incluse toate funcțiile oferite de Google Reader, însă oricum acest script se dovedește mult mai practic decât modalitatea aleasă de Google pentru afișarea fluxurilor RSS în Gmail.

GOOGLE READER, SCRIPTUL SALVATOR

Conform celor mai recente studii, Google Reader este cel mai popular client RSS online. Mare parte din succesul acestui serviciu se datorează simplului fapt că aparține lui Google, deoarece funcționalitatea efectivă a aplicației lasă de dorit. Cel mai important minus este lipsa unei funcții de căutare. Este mai mult decât surprinzător ca un serviciu marca Google, cel mai mare și mai popular motor de căutare, să nu ofere această facilitate elementară. Noroc cu Greasemonkey și ale sale scripturi! Utilizatorii Google Reader cu cunoștințe de programare au remediat imediat această problemă, dezvoltând mai multe script-uri pentru Greasemonkey care corectează scăparea celor de la Google. Google Reader Custom Search este unul din aceste script-uri. Nu sunt foarte multe de spus despre acesta. Cu ajutorul său se pot realiza căutări fie pentru toate fluxurile RSS, fie doar în cadrul unui anumit flux.

IMAGINI ȘI FILME

Cei care dețin sau citesc în mod frecvent blog-uri sunt probabil familiarizați cu un plug-in de Wordpress care realizează un slideshow interesant dintr-o colecție de imagini. Nu funcționalitatea acestuia l-a făcut atât de popular, ci designul spectaculos. Greased Lightbox este un script care aplică acest efect mai multor site-uri precum Google Image Search, Flickr, Wikipedia, Facebook, MySpace sau deviantART. În plus, față de plug-in-ul de Wordpress,



SCRIPT-URI PENTRU INTERNET EXPLORER

Utilizatori de Internet Explorer, nu disperați! Există script-uri și pentru voi, chiar dacă instalarea și utilizarea lor nu vor merge întotdeauna ca la carte. Deși profilul utilizatorului standard de Internet Explorer nu include printre trăsăturile caracteristice cunoștințe avansate de utilizare și apetit ridicat pentru configurarea aplicațiilor pe care le folosesc, respectiv a site-urilor pe care le vizitează în mod frecvent, nu este exclus ca script-urile în cauză să se bucure de succes și în rândul acestora.

La fel ca și în cazul browser-ului celor de la Mozilla, și Internet Explorer trebuie ajutat de un add-on pentru a recunoaște și aplica aceste scurte secvențe de cod site-urilor cărora le sunt destinate. Utilizatorii de Internet Explorer au de ales între Trixie și IE7 Pro, două add-on-uri care introduc această facilitate. Pe de o parte, Trixie prezintă avantajul de a recunoaște script-urile de Greasemonkey. Instalarea acestora însă trebuie făcută manual. Cu alte cuvinte, script-urile trebuie descărcate pe propriul calculator, în directorul specificat de program. În cazul unei instalări standard acesta este C:/Program Files/Bhelpuri/Trixie/Scripts/. Un alt dezavantaj constă în faptul că aplicarea unui script nu se face imediat după reîmprospătarea paginii, cum se procedează în Firefox, ci este necesar un restart al browser-ului. De asemenea, o mare parte din script-uri nu își vor face



efectul. Iar cireașa de pe tort este dată de instabilitatea cu care se alege Internet Explorer după instalarea acestui add-on. Pe de altă parte, cu IE7 Pro script-urile sunt instalate automat, de o manieră asemănătoare lui Greasemonkey, iar aplicarea acestora se face cu ocazia reîmprospătării paginii, nefiind necesară restartarea browser-ului. Marele dezavantaj al acestui add-on rezidă în faptul că nu lucrează cu script-urile de Greasemonkey, ci doar cu cele care au extensia ieuser.js. Nu extensia diferită este marele dezavantaj, ci faptul că la ora redactării acestui articol erau disponibile exact 95 de script-uri față de cele peste 6000 pentru Greasemonkey. În concluzie, utilizatorii de Internet Explorer se pot bucura doar parțial de aceste script-uri. Acestea pot fi descărcate de la adresa http://iescripts.org.

SCRIPT-URI PENTRU OPERA

Opera a fost întotdeauna un browser inovator, chiar dacă nu a reușit niciodată să amenințe cu adevărat supremația lui Internet Explorer cum reușește Firefox acum. Spre lauda sa, browser-ul norvegian oferă suport nativ pentru așa-numitele User JavaScripts, și asta încă de la cea de-a opta versiune. Opțiunile pentru configurarea acestei facilități pot fi accesate urmând calea Tools/Preferences/Advanced/Content/JavaScript options/. În câmpul User JavaScript trebuie trecută calea unde browser-ul va căuta script-urile. Astfel, toate script-urile care vor fi salvate în directorul specificat vor fi aplicate de Opera.

acest script permite redimensionarea imaginilor.

Foarte mulți utilizatori vor să salveze secvențele video de pe site-urile de profil. Google Video Getter și YouTube To Me sunt două script-uri care facilitează descărcarea de pe cele două mari site-uri video YouTube și Google Video. Odată instalate, cele două script-uri vor include în pagina cu filmul vizionat un link prin intermediul căruia se poate realiza salvarea pe propriul calculator.

Fiind unul dintre cele mai populare servicii de Photosharing, chiar și după ce a fost achiziționat de Yahoo!, Flickr beneficiază la rândul său de atenția dezvoltatorilor de script-uri pentru Greasemonkey. Flickr EXIF Decorator este un script care afișează informațiile EXIF într-o fereastră translucidă atunci când cursorul este plasat deasupra unei imagini. Flickr Titles + Descriptions Batch Tools facilitează editarea denumirilor și descrierilor mai multor fotografii în cadrul unei singure operațiuni. Flickr Auto Page este echivalentul lui GoogleMonkeyR în sensul că realizează încărcarea progresivă a paginilor cu rezultatele căutărilor, eliminând nevoia navigării pe pagini multiple. Flickr Photo Prefetch încarcă în background imaginea următoare din cadrul unui album, realizând astfel o navigare mai rapidă.

DE TOATE PENTRU TOȚI

Textarea Backup este un script care îi va salva de multe probleme pe utilizatorii fideli ai forumurilor de discuții și serviciilor de webmail. De multe ori, din cauza reîmprospătării sau navigării accidentale de pe pagina respectivă, utilizatorul este pus în fața neplăcutei situații de a pierde textul scris în casuțele de editare și de a fi nevoit să îl rescrie. Acest script va salva automat textul la fiecare 10 secunde sau 10 litere scrise.

Dacă vreți să faceți o glumă unui prieten sau din spirit de răspundere vreți să vă autointerziceți să accesați anumite site-uri între anumite ore, Invisibility Cloak este script-ul căutat. Acesta poate împiedica încărcarea site-urilor alese de utilizator. Script-ul poate fi editat astfel încât să afișeze un mesaj în cazul în care se încearcă accesarea site-urilor interzise în intervalul orar stabilit.

GREASEMONKEY ȘI CONTROVERSELE

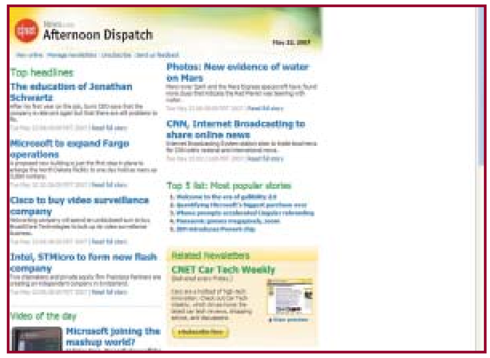
Nu toți sunt însă încântați de Greasemonkey și de ceea ce se poate face cu ajutorul ei. Addblock și Greasemonkey sunt extensiile care se află pe lista neagră a multor programatori, web designeri și proprietari de site-uri. Cu ajutorul acestor două extensii utilizatorul are libertatea de a bloca diverse elemente precum bannerele și celelalte tipuri de reclame online. Iar asta nu-l face nicidecum fericit pe cel care are de pierdut bani din această cauză. Însă trebuie ținut cont de faptul că utlizatorul care blochează reclamele nu poate fi considerat un client pierdut deoarece nu era un potențial client de la bun început. Din moment ce scopul său a fost să blocheze reclamele, se poate intui ușor că utilizatorul respectiv nu era genul care să fie influențat de un banner în decizia sa de cumpărare. Pe de altă parte, există site-uri care prin modul de plasare a reclamelor și tipul bannerelor invită practic utilizatorul să le blocheze.

Dincolo de orice alte aspecte, Greasemonkey este o extensie dedicată și dezvoltată 100% de utilizatori departe de orice influențe directe de marketing sau PR. Cu toate acestea, simplul fapt că utilizatorii sunt preocupați de crearea și utilizarea acestor script-uri nu face decât să crească popularitatea site-urilor cărora le sunt dedicate.

Liviu Mihai
liviu.mihai@xtrempc.ro



➲ Designul original Gmail



➲ Gmail fără link-uri sponsorizate cu ajutorul script-ului Gmail Beautifier

CÂȘTIGĂTORII CONCURSULUI DIN XTREMPC 88 SUNT:
Mihai Priboianu - București - premiul 1, BitDefender Internet Security v10
Vlăduț Georgescu – Rm. Vâlcea - premiul 2, BitDefender Antivirus Plus v10
Cristina Sorescu – București - premiul 3, BitDefender Antivirus v10



OLPC
PUŢIN ZAHĂR PESTE FEDORA

Va reuşi sistemul de operare utilizat de XO să schimbe ceva? Cel mai probabil nu, dar acesta rămâne totuşi o experienţă cel puţin interesantă.

OLPC NU MAI ESTE DE MULTĂ VREME UN ACRONIM necunoscut pentru consumatorii de presă din România. Discuţiile destul de încinse şi pătimaşe purtate în jurul acestui calculator au ocupat fluxurile de ştiri la sfârşitul anului trecut şi în primăvara anului în curs. În cadrul acestora au fost puse în balanţă avantajele unui calculator simplu, destinat copiilor cu vârste mici, şi dezavantajele implicite ale unei platforme minimaliste. Din păcate, până la urmă vocile care s-au împotrivit proiectului domnului Nicholas Negroponte au avut câştig de cauză, OLPC fiind refuzat.

Dacă detaliile despre configuraţia hardware sunt deja cunoscute, incluzând capacitatea de stocare şi de procesare, mult mai interesantă este însă configuraţia software, aceasta fiind critică pentru un sistem destinat celor care poate nu au învăţat încă să citească sau a căror limbă maternă este alta decât omniprezenta, cel puţin în lumea IT, limbă engleză.

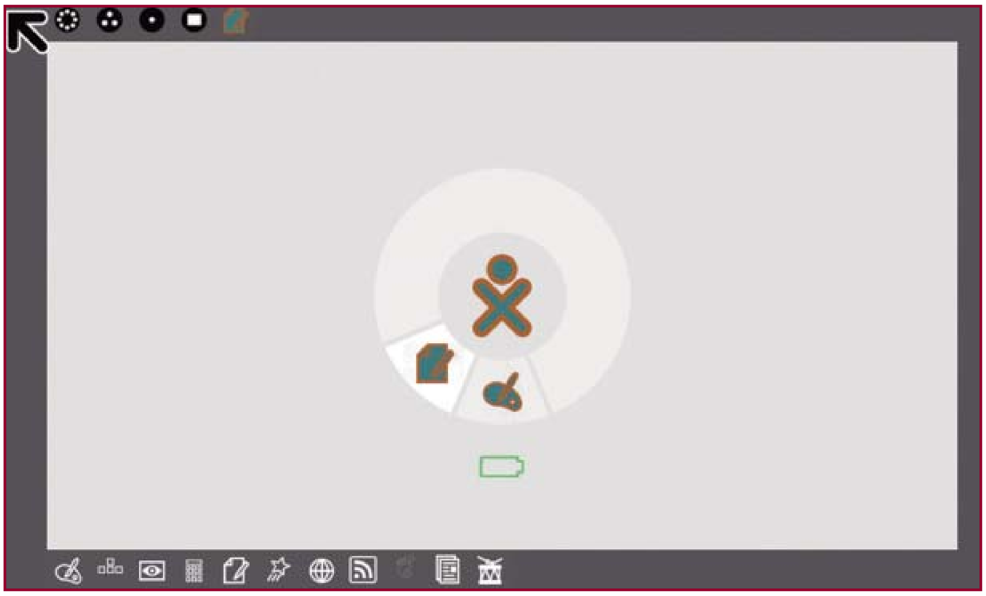
LINUX ŞI SUGAR

Decizia de a utiliza un nucleu GNU/Linux pentru un calculator de acest tip este una mai mult decât normală. Faţă de soluţiile-proprietar a căror sursă nu este publică, GNU/Linux oferă o foarte mare flexibilitate şi posibilităţi de particularizare superioare, permiţând adaptarea sistemului de operare şi a aplicaţiilor pentru specificul fiecărei ţări dornice să implementeze OLPC.

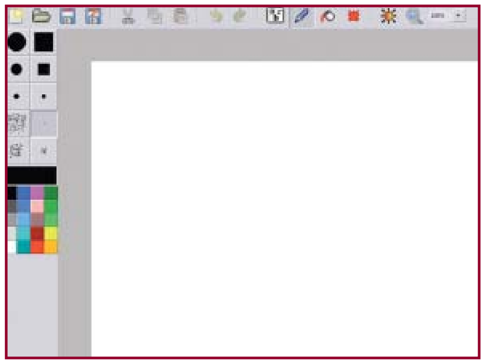
Distribuţia aleasă de către dezvoltatorii proiectului a fost una dintre cele mai vechi şi mai celebre: RedHat. Sub interfaţa spartană se ascunde o versiune redusă a distribuţiei Fedora Core 6, până la lansarea pe piaţă a primelor terminale aceasta urmând să fie înlocuită cu versiunea 7, care este preconizată să fie implementată în cursul lunii iulie o dată cu intrarea în stadiul Trial-2.

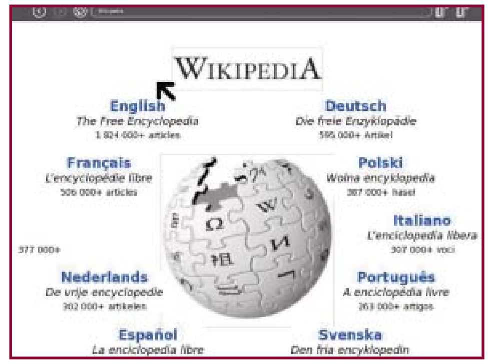
Aceste detalii tehnice însă sunt importante pentru cei care vor dezvolta aplicaţii pentru OLPC, dar complet irelevante pentru utilizatorii acestuia, interesaţi doar de modul în care vor interacţiona cu noul calculator portabil.

Denumită Sugar, interfaţa oferită va dezamăgi, fără nici o îndoială, utilizatorul adult obişnuit cu sistemele de operare moderne. Minimalistă şi cu o paletă redusă de culori, aceasta pare o reminiscenţă a începutului anilor '70, când interfaţa grafică abia se năştea. Nu trebuie uitat însă faptul că aceasta nu trebuie privită din punctul de vedere al unui adult, ci din prisma unui









copil care pornește pentru prima dată un calculator personal. Au existat comentarii care au încercat să sublinieze faptul că această apropiere va crea o breșă între ceea ce urmează să utilizeze acești copii la început și ceea ce vor descoperi ulterior, când vor face saltul către un sistem de operare modern. Nu trebuie să uităm însă că interfețele grafice atipice ne înconjoară zi de zi, începând de la cele oferite de automatele băncilor până la cele ale telefoanelor inteligente dotate cu sisteme de operare. Şi, cu toate acestea, ne putem adapta cerințelor fiecăreia dintre acestea, fiind și dezavantajați de o adaptabilitate mai mică decât cea a copiilor.

UNDE SUNT FERESTRELE?

Primul aspect care va surprinde în cadrul interfeței grafice Sugar va fi absența totală a ferestrelor flotante. Într-un mod similar primelor interfețe grafice, aplicațiile rulează doar în modul Full Screen, singurele elemente de control clasice fiind barele de derulare. Chiar și justificarea acestei alegeri a rămas aceeași: oferirea unui mediu cât mai simplu, care să nu bulverseze utilizatorul.

Prima pornire a sistemului de operare va necesita introducerea unui nume de utilizator și alegerea unei culori pentru icoana generală aferentă fiecărui utilizator. Nu există posibilitatea introducerii unei parole, nici contul de administrator, disponibil prin comutarea în modul text într-un mod similar oricărei distribuții Linux, nefiind protejat.

Elementul principal al acestei interfețe este rama generală de control. Ascunsă automat în momentul în care se deschide o aplicație și accesibilă prin plasarea cursorului de mouse într-unul din cele patru colțuri ale ecranului, aceasta conține practic toate opțiunile sistemului de operare. În partea superioară a ecranului se regăsesc cele trei icoane care permit răsfoirea și navigarea în cadrul rețelei, limitarea vizuală a acestor conexiuni doar la sistemele direct conectate cu calculatorul utilizatorului și, în final, cea prin care se obține accesul la ecranul principal al sistemului, ce oferă funcțiile unui manager al aplicațiilor deschise, precum și al stării bateriei și conexiunii wireless. Afișarea celorlalți membri ai rețelei wireless este făcută într-un mod exclusiv grafic, fiecare utilizator având atașată o icoană colorată. Acești utilizatori sunt grupați opțional în funcție de activitățile desfășurate, fiecare utilizator cu care există o conexiune activă având atașată o icoană suplimentară în partea dreaptă a ramei interfeței. Partea opusă este destinată colectării elementelor copiate prin intermediul memoriei Clipboard, acestea putând fi selectate sau șterse după dorință.

Cea de-a patra icoană disponibilă în această zonă are rolul de închidere a ferestrei. Aceasta va oferi opțiunea revenirii în cadrul ultimei aplicații deschise sau închiderii acesteia, pentru efectuarea acestei operații asupra altei aplicații deschise fiind necesară trecerea prin ecranul principal al aplicației. Metoda este destul de slab implementantă, afișarea tuturor aplicațiilor deschise putând fi o opțiune mult mai bună din punctul de vedere al ergonomiei, necomplicând totodată prea mult utilizarea acestui buton. Sperăm că versiunea finală va corecta această problemă.

Partea inferioară a ramei principale oferă icoanele dedicate aplicațiilor instalate. Panoplia acestora poate varia în funcție de opțiunile cumpărătorului, existând însă o serie de aplicații prestabilite unice. Printre acestea se regăsesc un program de desen, similar prin simplitatea lui cu Microsoft Paint, un editor de text ale cărui facilități seamănă izbitor cu cele oferite de cunoscutul editor open-source AbiWord, o aplicație pentru camera Web inclusă, un agregator pentru fluxuri RSS, un calculator științific și un browser Web bazat pe motorul Gecko furnizat de Mozilla Foundation.

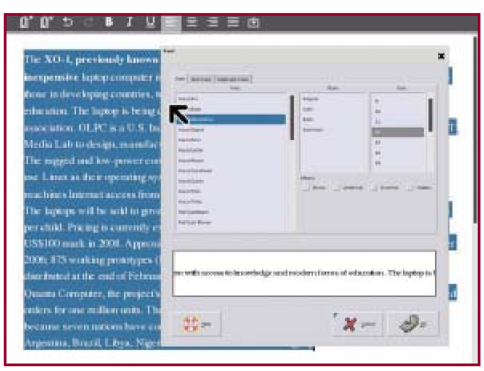
Toate aceste aplicații sunt simplificate foarte mult din punctul de vedere al facilităților, neavând decât strictul necesar de butoane și nicio posibilitate de particularizare a opțiunilor. Deși optarea pentru o interfață care să ofere un mediu familiar prin utilizarea unor simboluri ușor de învățat și de recunoscut este normală, există și neajunsuri mari: reprezentarea grafică necesită apăsarea tuturor icoanelor pentru regăsirea unui utilizator după nume iar aplicația de mesagerie, prezentă în unele distribuții, nu permite vizualizarea numelui persoanei cu care se desfășoară dialogul. Mai mult, unele dintre aplicațiile care folosesc ferestre bazate pe text, cum ar fi agregatorul RSS, utilizează în mod implicit fonturi cu o dimensiune mică, acestea fiind aproape ilizibile.

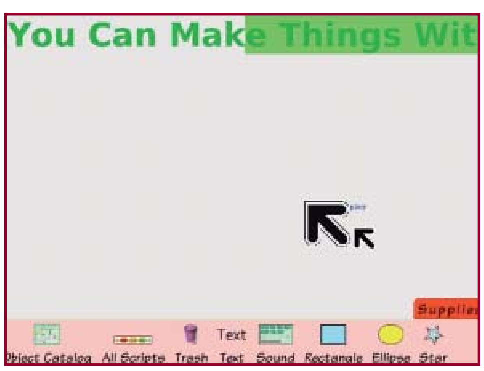
Deși în cadrul versiunii publice actuale există posibilitatea comutării directe din cadrul interfeței Sugar în clasicul Gnome, unde lucrurile devin mult mai simple pentru cei care au cunoștințe bune de Linux, această facilitate probabil va fi eliminată din cadrul versiunii finale. Momentan însă, prin intermediul acesteia se poate obține ușor acces la setări imposibil de accesat în alt mod, cum ar fi schimbarea parametrilor conexiunii LAN sau a setărilor de Power Management.

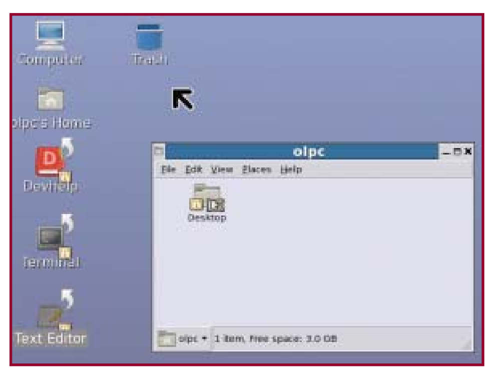
APROAPE GATA

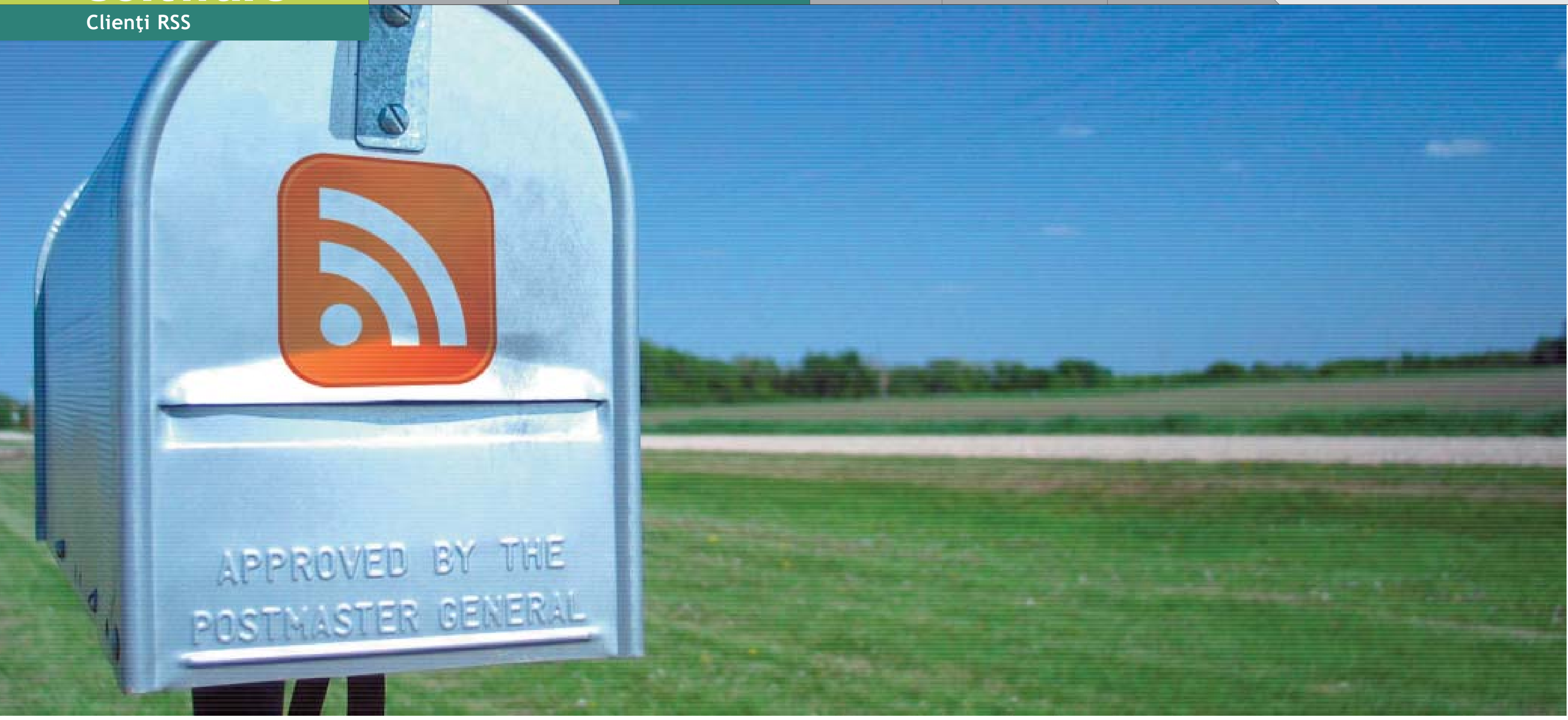
Sugar este încă un proiect în lucru, dezvoltarea lui urmând să fie continuată și după data lansării oficiale pe piață. Deocamdată, dincolo de reticența utilizatorilor, dezvoltatorii trebuie să învingă multe probleme apărute pe parcurs, marea parte a lor datorându-se conceptului nou de desktop introdus și compromisurilor făcute în numele ergonomiei și simplității.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro









CLIENŢI RSS

ŞTIRILE LUMII CU UN CLICK

Atunci când nu vizităm noi un site, ne poate vizita acesta pe noi. Cum? Cu ajutorul tehnologiei RSS şi al clienţilor dedicaţi.

RSS ESTE O TEHNOLOGIE CUNOSCUTĂ DEJA DE mare parte a utilizatorilor, aceasta oferind posibilitatea recepţionării de informaţii oferite de diferite site-uri direct în cadrul unui client desktop, cunoscut şi sub denumirea de agregator de ştiri, sau în cadrul unui serviciu online cu facilităţi similare. Sub acest acronim se ascund trei denumiri diferite: Rich Site Summary (specifică RSS 0.91), RDF Site Summary (specifică RSS 1.0 şi RSS 0.90) şi Really Simple Sindication (specifică RSS 2.0). Dincolo de diferenţele, uneori mari, dintre acestea, scopul acestora este identic.

Ziua în care prima persoană s-a gândit la o modalitate de a le prezenta utilizatorilor unui site toate actualizările apărute de la ultima lor accesare fără a le cere acestora să viziteze efectiv acel site va rămâne probabil necunoscută. Prima persoană care a pus însă în practică o parte a conceptelor care definesc în ziua de astăzi formatul RSS pare a fi Ramanathan Guha, care, în decembrie 2006, a propus formatul Meta Content Framework, prezentat ca o soluţie pentru formatarea unor informaţii despre conţinutul unui site. La scurt timp după această prezentare, dezvoltatorul a părăsit compania Apple, alegând să lucreze pentru Netscape.

În martie 1997, Microsoft trimite spre analiză formatul Channel Definition Format, trei luni mai târziu fiind rândul Netscape să facă acelaşi pas, standardul propus de ei fiind acelaşi Meta Content Framework, bazat însă de data aceasta pe XML. Doi ani mai târziu, acesta din urmă se va transforma în RSS 0.9, prima versiune oficială a formatului RSS, fiind utilizat pentru întâia dată de portalul My Netscape şi fiind urmat într-o scurtă perioadă de timp de formatul RSS 0.91.

Eforturile de îmbunătăţire a acestui format au cunoscut un reviriment o dată cu apariţia unui grup menit să dezvolte, să preia reacţiile şi propunerile utilizatorilor şi să standardizeze noile specificaţii dezvoltate pe baza acestora: RSS-DEV Group. Eforturile acestui grup se vor materializa în decembrie 2000, atunci când versiunea 1.0 a standardului va fi publicată pentru prima dată. Aceasta a fost bazată pe specificaţiile RDF, dar cu suport pentru setul de elemente metadata Dublin Core. Acest moment a fost însă marcat de separarea dezvoltării diferitelor versiuni RSS, lucru ce a permis apariţia unora ulterioare în cadrul ramurii 0.9x.

În august 2002, Dave Winer, cel care poate fi considerat "capul răutăţilor" şi principalul vinovat pentru separarea dezvoltării RSS a anunţat standardul RSS 2.0. Acesta însă este un format-proprietar, aflat în portofoliul Universităţii Harvard, fapt care pune piedici insurmontabile în calea oricărei perfecţionări ulterioare.

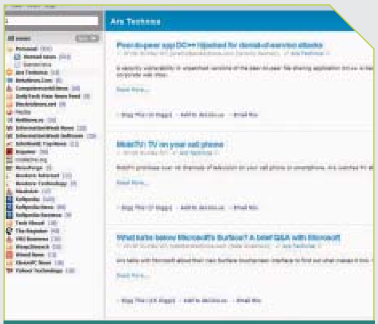
Consecinţa aproape imediată a fost apariţia unei noi tehnologii: ATOM. Iniţiat de Sam Ruby, unul dintre membrii marcanţi ai fundaţiei Apache, acest standard a apărut ca urmare a necesităţii unui standard deschis, liber, extensibil şi uşor de implementat. Demarajul a fost destul de lent, în ciuda entuziasmului, abia în 2004 acesta fiind discutat atât de către World Wide Web Consortium, cât şi de către Internet Engineering Task Force. Specificaţiile finale draft pentru ATOM 1.0 au fost publicate însă în 2005.

CUM AM TESTAT

Sistemul pe care au fost testaţi cei opt candidaţi a constat dintr-o platformă AMD cu un procesor Sempron 3000+ ajutat de o cantitate de 512MB memorie. Criteriile pe baza cărora s-a calculat nota finală au fost resursele şi compatibilitatea şi, separat, ergonomia, care au reprezentat câte 35, respectiv 15 procente din nota finală, şi facilităţile, care au reprezentat restul de 50 de procente.

Fiecare client a utilizat aceleaşi fluxuri RSS. În număr de 26, acestea au fost alese pentru a acoperi toate standardele existente în vigoare. De-a lungul testului s-au urmărit în mod special stabilitatea şi ergonomia aplicaţiilor, două criterii foarte importante pentru acest gen de programe destinate unei utilizări intense zilnice pe perioade îndelungate. Au fost punctate generos toate facilităţile de autodetectare a fluxurilor, de marcare rapidă a articolelor, de sortare şi căutare în timp real, autodetectarea cuvintelor-cheie, precum şi consumul redus de resurse.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro



Producător: i-Systems
Web: www.feedreader.com
Tip licenţă: freeware

Verdict 7.42

Feedreader 3.09

O primă vedere aruncată în fugă peste acest client ar putea crea falsa impresie că este vorba de o aplicaţie simplă. Simplitatea însă a fost rezervată doar pentru interfaţă, restul facilităţilor din spatele acesteia fiind puternice şi de bună calitate. Schimbarea acestei interfeţe a nemulţumit o parte a simpatizanţilor versiunii 2, noii utilizatori care doresc însă un produs compact, puternic şi la obiect putând fi mulţumiţi.

SIMPLITATE DEPLINĂ

Faţă de restul clienţilor din test, Feedreader este fără îndoială cel mai spartan. Din fericire, lipsa unor butoane în cadrul interfeţei este suplinită de scurtături pentru majoritatea operaţiunilor de răsfoire şi marcare a ştirilor. Se remarcă negativ însă lipsa atât a unui buton, cât şi a unei scurtături menite să marcheze citirea tuturor articolelor noi. Nici fluxul inteligent Unread News nu este o culme a funcţionalităţii, acesta marcând doar 100 de ştiri ca fiind citite deodată. Feedreader recuperează însă în domeniul managementului fluxurilor de articole care includ ataşamente, cum ar fi Podcast-urile audio sau video: Enclosure Browser permite afişarea tuturor fişierelor primite în mod automat, departajându-le şi pe categorii, utilizatorul putând eventual opta pentru o descărcare integral manuală a acestora.



Producător: Curio Soft
Web: www.curiosoft.com
Tip licenţă: freeware

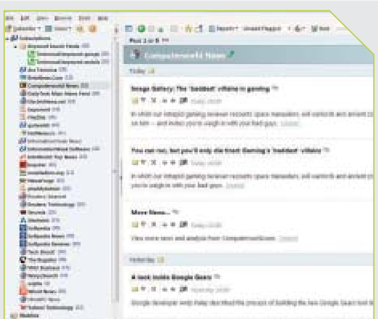
Verdict 6.97

GreatNews 1.0.0.382

Deşi părea un produs mai mult decât promiţător, GreatNews nu a reuşit, în final, să obţină un loc prea bun în clasamentul final. Acest fapt s-a datorat atât absenţei desăvârşite a oricărei urme a fişierului Help şi a suportului online, mai mult decât subţire, cât şi lipsei unor facilităţi precum expedierea unui articol prin intermediul mesageriei electronice sau o încărcare în avans a fluxurilor, fapt ce permite o foarte comodă navigare offline.

COMUNICARE LIBERĂ

GreatNews oferă o serie de facilităţi moderne demne de un produs online creat pentru începutul mileniului 3. Dintre acestea se remarcă opţiunea Track Comment, care permite activarea opţiunii de a urmări comentariile aferente unui articol primit prin intermediul unui flux, orice apariţie a unuia nou determinând remarcarea articolului ca necitit. Cei care folosesc serviciul online Del.icio.us vor fi încântaţi de posibilitatea de a plasa în colecţia de favorite a articolelor direct din interfaţa GreatNews. În mod similar, cei care deţin un blog pot trimite direct către acesta conţinutul articolului. Integrarea cu serviciile online nu se opreşte aici, cei care deţin un cont pentru agregatorul online Bloglines putând face o sincronizare automată cu GreatNews, aceasta având însă un sens unic din cauza lipsei unui API public pentru acest serviciu.



Producător: NewsGator
Web: www.newsgator.com
Tip licenţă: comercial, 29.95 USD

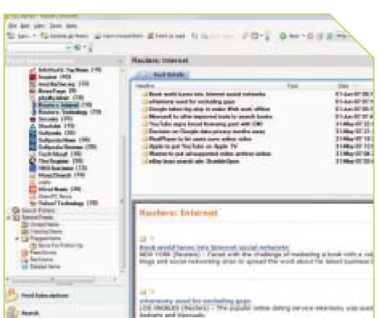
Verdict 8.43

FeedDemon 2.5

Dacă Batman ar utiliza un client RSS, acesta ar fi fără îndoială FeedDemon. Deşi încă nimeni nu a reuşit să scrie o aplicaţie perfectă, subiectul acestei analize se apropie de acest deziderat la mică distanţă: foarte puţine sunt facilităţile a căror lipsă se face simţită şi la fel de puţine sunt acelea implementate slab. Singura problemă care poate apărea, doar în anumite condiţii, este consumul destul de mare de resurse, acesta având un comportament fluctuant, în concordanţă cu numărul de fluxuri RSS şi de frecvenţa reîmprospătării acestora.

O OFERTĂ IMPOSIBIL DE REFUZAT

FeedDemon oferă practic toate facilităţile necesare unui utilizator cu pretenţii, începând de la interfaţa flexibilă şi ergonomică până la facilităţile online. Printre acestea din urmă se regăsesc preluarea automată a ştirilor care conţin anumite cuvinte-cheie cu ajutorul motorului de agregare Technorati, căutarea directă online, trimiterea articolelor către o adresă de e-mail, către blog-ul personal sau către celebrul site de ştiri Digg. Marcarea cu ajutorul tagurilor este destul de neinspirată, acestea funcţionând sub forma unor directoare virtuale către care se pot trimite articolele printr-un simplu click, metodă foarte bună, dar destul de dificil de descoperit iniţial.



Producător: Dare Obasanjo
Web: www.rssbandit.org
Tip licenţă: freeware

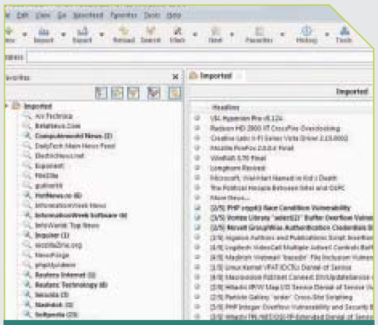
Verdict 6.81

RSS Bandit 1.5.0.10

În ciuda denumirii fioroase, RSS Bandit este un client obişnuit, singurul aspect în care denumirea este în deplină concordanţă cu aplicaţia fiind consumul de resurse. Dezvoltat pe platforma .Net 2.0, RSS Bandit este un client care oferă performanţe deosebit de slabe, atât consumul de memorie, cât şi cel al timpului de procesor punând la grele încercări nervii eventualului utilizator suficient de masochist pentru a-l utiliza zilnic.

O APLICAŢIE CENUŞIE

RSS Bandit nu se remarcă prin nicio facilitate deosebită, doar includerea unui motor capabil să parcurgă şi conţinutul canalelor de tip newsgroup putând fi considerată un plus. Din păcate, acest aspect este mult prea firav pentru a repara impresia neplăcută lăsată de această aplicaţie. Filtrarea articolelor pentru descoperirea celor care conţin anumite cuvinte-cheie se face într-un mod greoi şi dificil de găsit, necesitând efectuarea unei căutări şi salvarea acesteia, urmată de rescanarea manuală. Mentenanţa bazei de date se face în mod automat, articolele mai vechi fiind şterse în mod automat după o perioadă stabilită de utilizator. Această bază de date poate fi însă mutată în alt loc decât cel implicit, scopul partajării prin intermediul protocoalelor WebDav, FTP sau SMB fiind acela al utilizării mai multor clienţi sincronizaţi în locuri diferite.



Producător: RSS Owl Team
Web: ww.rssowl.org
Tip licență: freeware

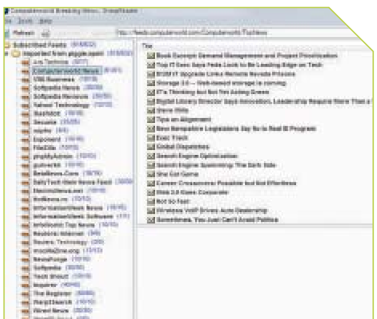
Verdict 6.18

RSS Owl 1.2.4

Pasărea de pradă RSS Owl s-a dovedit a fi un slab vânător, nereușind decât nedorita performanță de a ocupa un loc codaș în cadrul clasamentului final. Acest fapt se datorează facilităților deosebit de sărace oferite de dezvoltatorii aplicației, acesta fiind un agregator minimalist dedicat celor care nu doresc decât strictul necesar. Un punct în plus îl reprezintă însă compatiblitatea cu diferitele platforme software capabile să ruleze aplicații Java, oferind aceeași experiență indiferent de versiune.

MINIMALISM

Dincolo de obligatoriile cerințe de compatiblitate atât cu standardele RSS și ATOM, cât și organizarea fluxurilor pe categorii, RSS Owl nu prea mai oferă nimic spectaculos. Nu există posibilitatea filtrării automate a fluxurilor în funcție de anumiți termeni, iar căutarea nu este cu nimic mai prejos - nu se pot crea directoare cu rezultate, aplicația mulțumindu-se să marcheze articolele care conțin termenii căutați, dar necesitând răsfoirea manuală a fiecărui flux. Un lucru interesant însă îl reprezintă posibilitatea de exportare a știrilor în format HTML, RTF și PDF, ceea ce permite, mai ales în cazul ultimei opțiuni, păstrarea în condiții tehnice bune a articolelor care merită să fie păstrate.



Producător: Luke Hutterman
Web: www.sharpreader.net
Tip licență: freeware

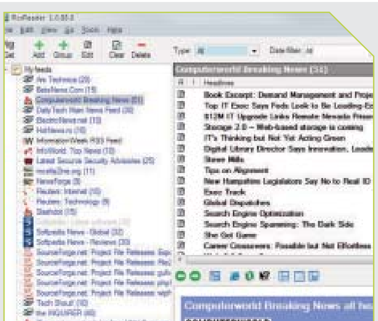
Verdict 5.71

Sharpreader 0.9.7

Sharpreader este una dintre cele mai bătrâne aplicații de acest tip, vârsta punându-și însă negativ amprenta asupra ei. Chiar dacă dezvoltatorul aplicației s-a ocupat de întreținerea acesteia și de introducerea unor standarde noi, cum ar fi ATOM, Sharpreader a rămas cu mult în urma produselor concurente, cea mai bună dovadă fiind însăși nota obținută în cadrul testului. Sperăm că versiunile viitoare vor elimina aceste lacune.

NU CHIAR ATÂT DE ASCUȚIT

În ciuda denumirii, Sharpreader nu este deloc un instrument periculos pentru ceilalți participanți la test. Principalul atu al acesteia rămâne simplitatea utilizării, acest merit datorându-se parțial unei interfețe simple și parțial opțiunilor reduse ca număr. Cei care doresc doar un client cu care să citească fluxurile RSS vor aprecia acest lucru. Utilizatorii cu pretenții însă vor fi nemulțumiți de lipsa unor opțiuni avansate, cea mai acută fiind posibilitatea filtrării știrilor. Acestea nu pot fi marcate într-un mod clar, existând doar posibilitatea blocării lor și atașării unui flag, marcaje care pot fi utilizate ca filtre în cazul efectuării unei căutări. Această căutare, singura posibilitate de regăsire a unor știri care conțin anumite cuvinte, nici măcar nu plasează rezultatele în cadrul unui director special, mulțumindu-se doar să marcheze canalele RSS.



Producător: Ykoon B.V
Web: www.rssreader.com
Tip licență: freeware

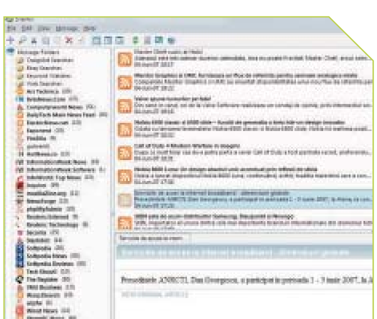
Verdict 5.94

RSSReader 1.0.88

RSSReader este o aplicație izbitor de asemănătoare cu Sharpreader, din păcate acest lucru având doar conotații negative. Și această aplicație duce o lipsă acută de opțiuni avansate, fiind doar un client simplu dedicat celor fără pretenții deosebite. Singurul avantaj, care de altfel a și departajat acești doi clienți, a fost interfața mult mai elegantă și mai organizată, aceasta nereușind însă să îndrepte nota mediocră.

PERFORMANȚE ȘI FACILITĂȚI SLABE

Bazat pe platforma de dezvoltare software .Net 2.0, RSSReader devine, doar în anumite condiții, un adevărat devorator de memorie, în funcție de numărul de fluxuri consumul ajungând până la 100MB. Din fericire, minimizarea aplicației duce la eliberarea acestor resurse, comportamentul aplicației maximizate fiind însă destul de neplăcut în aceste condiții. Nici RSSReader nu oferă o modalitate de filtrare a articolelor după cuvinte-cheie, întregul proces bazându-se doar pe funcțiile de filtrare. Accesibile prin intermediul unei bare afișate în permanență, filtrarea permite afișarea articolelor după starea acestora (citite, necitite sau marcate), după dată și după anumite cuvinte-cheie. Rutinele de autodetectare a fluxurilor RSS funcționează destul de bine, simpla introducere a unei adrese URL soldându-se rareori cu o eroare.



Producător: Snarfer
Web: www.snarfware.com
Tip licență: freeware

Verdict 7.16

Snarfer 0.8.3

Această aplicație de mici dimensiuni (dimensiunea kitului de instalare are doar 385KB) a fost surpriza testului. În ciuda anonimității ei, această aplicație a lăsat o bună impresie, surclasând aplicații cu mai multe pretenții. Consumul de resurse este moderat; chiar dacă alocarea memoriei nu este una foarte fericită, aplicația nu creează disconfort în utilizare chiar dacă numărul de fluxuri introduse și citite este foarte mare.

VITEZĂ MAXIMĂ

Aplicația, care este asemănătoare unui alt concurent, FeedReader, se remarcă din primele momente prin viteza foarte mare de afișare și de descărcare a fluxurilor. Această viteză se observă și în cazul creării unui filtru care să urmărească anumite cuvinte-cheie: căutarea în interiorul știrilor deja descărcate durează câteva fracțiuni de secundă. Din păcate, aceste filtre sunt destul de slab implementate, permițând doar un singur cuvânt-cheie. Această implementare se regăsește și în cadrul motorului de căutare online, acesta apelând agregatoarele majore de fluxuri RSS și bloguri și returnând rezultatele aferente în mod similar filtrelor pentru articolele stocate local. Arhitectura internă este flexibilă, practic toate facilitățile fiind implementate prin intermediul unor plug-in-uri. Din păcate, acestea sunt disponibile în număr foarte mic.

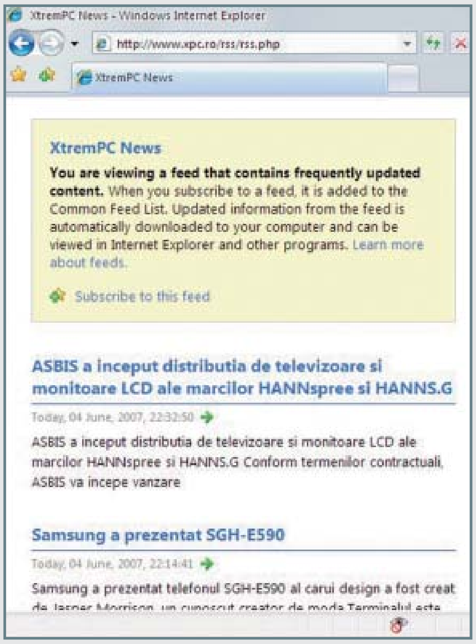
RSS FĂRĂ CLIENT DEDICAT

Fluxurile RSS nu reprezintă doar apanajul clienților dedicați. Utilizatorii prea comozi sau care nu pot instala aplicații noi din cauza restricțiilor impuse prin normativele locului de muncă pot apela cu încredere la aproape orice browser modern. Atât Internet Explorer 7, cât și Mozilla Firefox sau Opera oferă suport nativ și comod pentru fluxuri RSS.

Cea mai simplă implementare este oferită de cel mai recent intrat în arena RSS, Internet Explorer 7. Acesta afișează fluxurile sub forma unor pagini Web, care pot fi salvate în meniul de fluxuri favorite. Acesta folosește Windows RSS Platform, o platformă software care permite stocarea, managementul și actualizarea fluxurilor. Acestea pot fi accesate de orice aplicație capabilă să colaboreze cu Common Feed List, Internet Explorer 7 fiind însă prima aplicație care a adus acest suport. Implementarea este una primară, singura opțiune disponibilă utilizatorului fiind cea de căutare în cadrul fluxului curent.

Mozilla Firefox a introdus, o dată cu versiunea 2.0, un suport similar. Acesta are însă doar rolul de previzualizare a fluxului, de aici utilizatorul putând opta fie pentru trimiterea acestui flux către clientul RSS instalat, fie către motorul propriu de actualizare și afișare: Live Bookmarks. Acesta, prezent încă de la primele versiuni de Firefox, a adus o implementare prietenoasă pentru afișarea fluxurilor RSS: fiecare flux este prezent în meniul Bookmarks sub forma unui director, știrile urmând să apară sub forma unei liste de adrese favorite în cadrul acesteia, doar un click despărțind utilizatorul de conținutul știrii dorite.

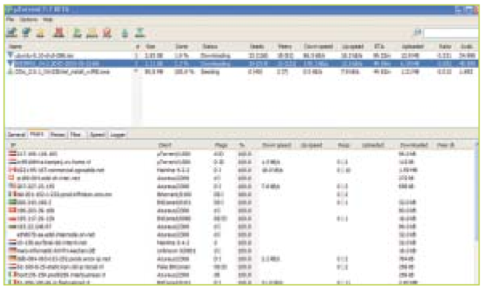
În final, Opera oferă o apropiere clasică, dar puternică față de fluxurile RSS. O dată cu subscrierea la un flux RSS, acest browser deschide o fereastră asemănătoare unui client de mesagerie electronică. Din cadrul Feeds se poate sări direct în această interfață, destul de complexă pentru un modul auxiliar. Mesajele pot fi afișate atât în format text, cât și HTML, pot fi marcate ca citite atât manual, cât și în mod automat sau pot fi marcate în mod similar cu cele e-mail, ale căror opțiuni le și partajează de altfel.



	FeedDemon 2.5	FeedReader 3.09	Snarfer 0.8.3	GreatNews 1.0.382	RSS Bandit 1.5.0.10	RSS Owl 1.2.4	RSSReader 1.0.88	Sharpreader 0.9.7
Producător	Newsgator	I-Systems	Snarfware LLC	Curio Studio	Dare Obasanjo	RSS Owl Team	Ykoon B.V.	Luke Hutterman
Licență	Comercial, 29.95 USD	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware
Adresă Web	www.newsgator.com	www.feedreader.com	www.snarfware.com	www.curiostudio.com	www.rssbandit.org	www.rssowl.org	www.rssreader.com	www.sharpreader.net
Resurse și compatibilitate								
Stabilitate	9.0	9.0	9.0	8.0	7.0	9.0	8.0	9.0
Resurse	7.0	7.0	8.0	8.0	3.0	7.0	7.0	6.0
Suport RSS 0.91	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0
Suport RSS 1.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0
Suport RSS 2.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0
Suport ATOM	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0
Ergonomie								
Interfață	9.0	6.0	8.0	7.0	8.0	8.0	8.0	6.0
Fișier help	7.0	5.0	3.0	2.0	5.0	7.0	2.0	5.0
Funcționalitate								
Fluxuri preconfigurate	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	0.0	5.0
Flitrarea automată a fluxurilor	9.0	9.0	7.0	8.0	7.0	2.0	0.0	0.0
Browser integrat	8.0	7.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0	8.0
Navigare cu taburi	9.0	0.0	8.0	9.0	8.0	9.0	0.0	0.0
Autodetecție fluxuri	7.0	7.0	9.0	7.0	5.0	9.0	7.0	0.0
Import/export fluxuri	9.0	7.0	7.0	8.0	9.0	9.0	8.0	7.0
Notificare	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0
Setare timpi ștergere	9.0	7.0	9.0	8.0	9.0	0.0	9.0	9.0
Setare timpi update	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0
Afișare desktop	0.0	9.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Căutare în fluxuri	9.0	8.0	9.0	9.0	9.0	9.0	7.0	7.0
Căutare online	9.0	0.0	9.0	0.0	9.0	0.0	0.0	0.0
Autentificare	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	0.0	9.0	0.0
Importare titluri și favicon	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	0.0	9.0	5.0
Categorii	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0	9.0
Taguri	7.0	9.0	0.0	9.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Preloading	9.0	9.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Arhivare știri	9.0	7.0	7.0	7.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Marcare știri	9.0	9.0	0.0	0.0	9.0	0.0	9.0	4.0
Marcare Web 2.0	9.0	5.0	0.0	7.0	5.0	2.0	0.0	7.0
Expediere e-mail	9.0	9.0	9.0	0.0	9.0	9.0	9.0	9.0
Integrare servicii RSS online	9.0	0.0	9.0	8.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Mentenanță bază de date	9.0	8.0	4.0	8.0	4.0	0.0	0.0	0.0
Nota finală								
Resurse și compatibilitate	8.67	8.67	8.83	8.67	7.67	8.67	8.5	8.5
Ergonomie	8	5.5	5.5	4.5	6.5	7.5	5	5.5
Funcționalitate	8.39	7.13	6.48	6.52	6.3	4.04	4.43	3.83
Verdict	**8.43**	**7.42**	**7.16**	**6.97**	**6.81**	**6.18**	**5.94**	**5.71**

Client BitTorrent

uTorrent
1.7 beta



Detestată și atacată de unii pe de o parte, adorată de alții pe de altă parte, controversata tehnologie BitTorrent reprezintă în cele din urmă una dintre cele mai inovatoare idei ale ultimilor ani în domeniul IT. Transferul datelor prin intermediul acestei tehnologii se face, din punctul de vedere al utilizatorului, cu ajutorul unui client BitTorrent. uTorrent este un astfel de program. Gama largă de facilități și dimensiunile reduse sunt principalele atuuri ale acestuia.

FUNCȚII DE NOTA 10

uTorrent dispune de un excelent wizard de configurare a conexiunii, denumit Speed Guide, care poate optimiza traficul în funcție de tipul conexiunii. Limitarea traficului se poate face atât pentru download, cât și pentru upload, fie individual, fie pentru toate conexiunile active. Se poate, de asemenea, stabili numărul de conexiuni pentru download și upload. Utilizatorul poate limita viteza pentru upload în cazul în care rația upload/download depășește o anumită proporție. Se poate realiza descărcarea selectivă doar a anumitor fișiere și totodată se pot specifica priorități diferite de download pentru fișierele componente ale aceluiași torrent.

BITORRENT + RSS

uTorrent include o facilitate deosebit de utilă în special celor care doresc să obțină o rație upload/download cât mai bună. Este vorba de monitorizarea fluxurilor RSS și descărcarea automată a torrentelor imediat ce sunt publicate. Utilizatorul poate specifica anumite cuvinte-cheie, iar uTorrent va începe descărcarea automată a torrent-ului în momentul în care acesta este anunțat prin intermediul fluxului RSS (cu condiția ca site-ul cu pricina să ofere un flux RSS).

Contact	
Producător	BitTorrent Inc
Web	http://utorrent.com
Detalii	
Versiune	1.7 beta
Sistem	Windows 98/2000/XP/Vista
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală

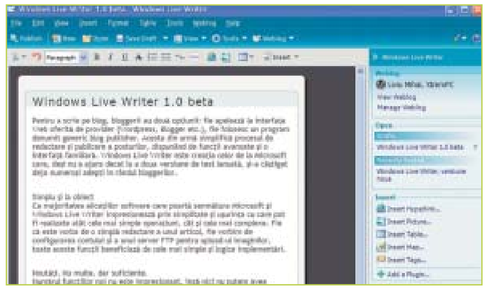
+ numeroase optiuni de configurare a traficului
+ download programat cu ajutorul fluxurilor RSS
+ configurarea unei interfețe Web
+ dimensiune redusă

Verdict

★ ★ ★ ★ ★

Blog Publishing

Windows Live Writer
1.0 beta



Pentru a scrie pe blog, bloggerii au două opțiunii: fie apelează la interfața Web oferită de provider (Wordpress, Blogger etc.), fie folosesc un program denumit generic blog publisher. Acesta din urmă simplifică procesul de redactare și publicare a posturilor, dispunând de funcții avansate și o interfață familiară. Windows Live Writer este creația celor de la Microsoft care, deși nu a ajuns decat la a doua versiune de test lansată, și-a câștigat deja numeroși adepți în rândul bloggerilor.

SIMPLU ȘI LA OBIECT

Ca majoritatea aplicațiilor software care poartă semnătura Microsoft, și Windows Live Writer impresionează prin simplitatea și ușurința cu care pot fi realizate atât cele mai simple operațiuni, cât și cele mai complexe. Fie că este vorba de o banală redactare a unui articol, fie vorbim de configurarea contului și a unui server FTP pentru upload-ul imaginilor, toate aceste funcții beneficiază de cele mai simple și logice implementări.

NOUTĂȚI. NU MULTE, DAR SUFICIENTE

Numărul funcțiilor noi nu este impresionant, însă nici nu putem avea pretenții exagerate din parte celei de-a doua versiuni de test a unui program. Au fost simplificate o serie de funcții de formatare a căror apelare se făcea ceva mai greoi în versiunea anterioară. A fost introdusă facilitatea Paste Special cu ajutorul căreia utilizatorul poate alege formatul textului copiat din alt document sau pagină Web. Crearea și editarea tabelelor cu ajutorul interfeței WYSIWYG (What You See Is What You Get) beneficiază acum de un instrument dedicat. De asemenea, au fost aduse îmbunătățiri substanțiale pe partea de inserare și prelucrare a imaginilor.

Contact	
Producător	Microsoft
Web	http://writer.live.com
Detalii	
Versiune	1.0 beta
Sistem	Windows 98/2000/XP/Vista
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală

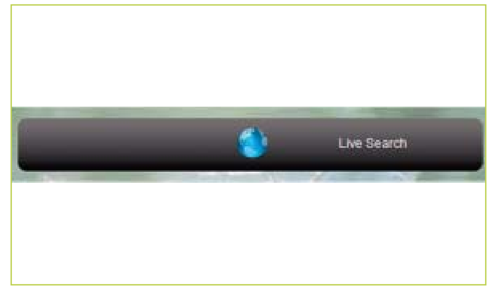
+ ergonomie
+ configurare ușoară a conturilor
+ lucrul cu tabelele și gestionarea imaginilor
- număr redus de shortcut-uri

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Utilitar sistem

Launchy
1.25



Cei care au trecut la Windows Vista au descoperit deja utilitatea căsuței de căutare din cadrul meniului Start, care poate îndeplini și alte funcții precum deschiderea unor aplicații sau directoare ori accesarea site-urilor favorite. Launchy este corespondentul acestei facilități pentru Windows XP.

PE PLACUL UTILIZATORILOR PRETENȚIOȘI

Launchy este un program special creat pentru utilizatorii avansați care preferă modalitățile rapide de folosire a calculatorului, fără prea multe considerente estetice, dar cu un grad ridicat de configurabilitate. Exact acestea sunt și caracteristicile de bază ale lui Launchy. Micul utilitar pornește o dată cu sistemul de operare, consumă puțină memorie RAM și devine vizibil doar prin apelarea combinației ALT+Space (care poate fi modificată de utilizator după bunul plac). Cu alte cuvinte, în loc să meargă pe vechea cale de lansare a unei aplicații, Start/All Programs urmată de accesarea shortcut-ului din lunga lista de programe instalate, cu Launchy este suficientă apelarea combinației de taste amintite, urmată de tastarea primelor litere din numele programului care se dorește a fi accesat și un simplu Enter.

BUN LA TOATE

Nu doar aplicațiile care dispun de shortcut-uri în All Programs pot fi lansate cu Launchy. Fucționalitatea acestuia poate fi extinsă și asupra altor directoare, prin indexarea anumitor tipuri de fișiere (muzică, imagini, filme etc.) care să fie deschise rapid. De asemenea, Launchy nu se limitează la aplicațiile locale. Cu el pot fi accesate site-uri Web, se poate căuta pe Google, Wikipedia și alte servicii asemănătoare, se poate căuta starea vremii pentru un anumit oraș.

Contact	
Producător	Josh Karlin
Web	www.launchy.net
Detalii	
Versiune	1.25
Sistem	Windows 98/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licență	Freeware

Evaluare generală

+ simplu de folosit și eficient
+ consum redus de resurse
+ funcționalitate atât online, cât și offline
+ plugin-uri și skin-uri

Verdict

★ ★ ★ ★ ★

Zbrush 3

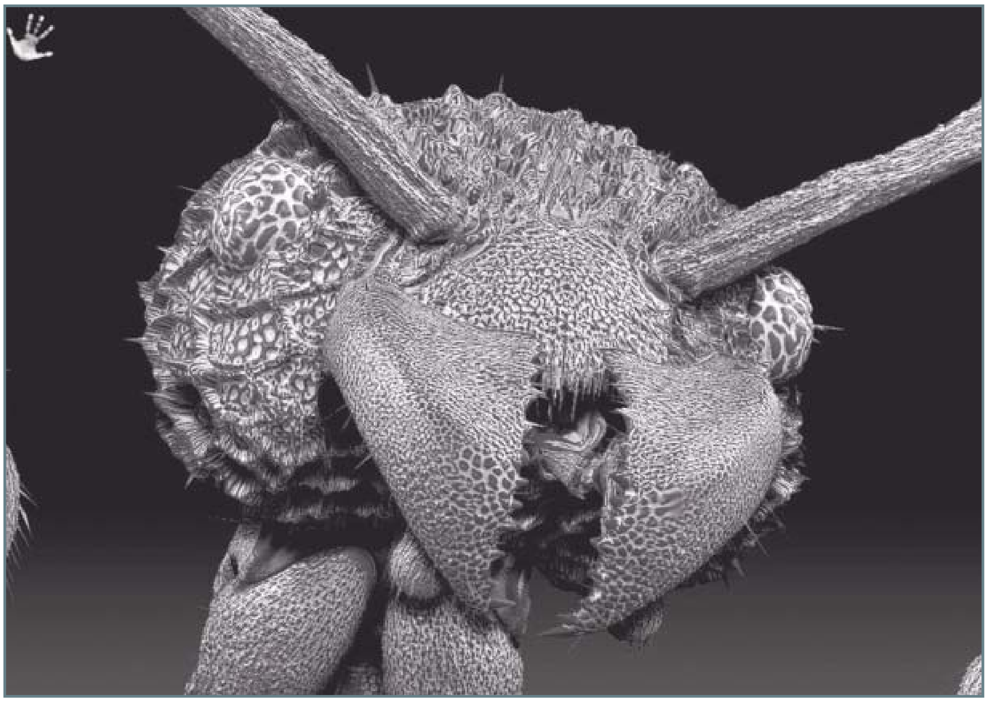
Alternativa digitală a modelării cu lut

Au trecut ani buni de când am descoperit prima oară Zbrush. Cei de la Pixologic au venit atunci cu o idee originală pe piața produselor de grafică: un program de modelare care nu era nici 2D, nici 3D, era 2.5D. Zbrush nu lucra cu pixeli, ci cu pixoli, unități de bază care păstrau și informația de adâncime sau poziționare în perspectivă, pe axa Z. Cea mai potrivită comparație care se putea face în cazul Zbrush era cu modelarea tradițională cu lut. Cei care își mai aduc aminte de modelarea cu plastilină de la grădiniță sau din clasele primare știu cu siguranță despre ce este vorba. Cei care au avut oportunitatea să studieze sculptura mai târziu (ceea ce nu este cazul meu) s-ar potrivi și mai mult cu publicul-țintă al acestui software. Cel puțin în faza inițială, intenția declarată a Pixologic a fost de a-i atrage pe artiștii tradiționali, convingându-i să lucreze digital în loc să modeleze din lut și apoi să scaneze sculpturile cu scanere 3D costisitoare. Din acest punct de vedere inițiativa lor a fost o reușită. Foarte mulți au spus că lucrul cu Zbrush era foarte natural și intuitiv.

Paradoxal însă, această deschidere către segmentul tradițional al artiștilor 3D a făcut ca Zbrush să fie privit cu reticență de cei care aveau o formare exclusiv digitală. Zbrush era fără îndoială cool și original, însă îi lipseau multe dintre facilitățile oferite de universul digital. În speță, conceptul de scenă, așa cum era el implementat în pachete de grafică 3D mai complexe, gen 3DStudioMax sau Maya, lipsea aproape cu desăvârșire din Zbrush, iar aranjarea obiectelor multiple era extrem de anevoioasă. Focusul pe modelarea organică făcea ca softul să piardă mult din abordarea matematică, precisă, pe care o ofereau pachetele consacrate. Închipuiți-vă cum ar fi dacă cineva ar încerca să construiască un tanc din plastilină și altcineva ar încerca să îl construiască din piese Lego. Plastilina ar fi Zbrush, iar abordarea Lego ar fi 3DStudioMax, sa zicem. Este cea mai bună comparație pe care o pot face. Una oferă mai multă libertate și un nivel de detaliu impresionant, dar orientat către formele organice, iar cealaltă oferă precizie și mai mult control în crearea formelor rigide, artificiale.







Nu e de mirare că până și acum, când Zbrush a ajuns la versiunea 3.0, majoritatea tutorialelor încep prin a importa un model care a fost creat în altă aplicație. Este o realitate: pentru cei care nu au un background de artă tradițională, Zbrush este cel mai adesea folosit pentru a finisa modelele create în alt program, adăugând detaliu și texturi. Iar la asta Zbrush se descurcă foarte bine. Atât de bine încât este folosit de companii cu renume, gen Industrial Light and Magic, care l-a utilizat pentru creaturile din filmul "Pirates of the Caribbean: At World's End".

Inevitabil, de-a lungul timpului, Zbrush a evoluat, încercând să le ofere utilizatorilor tot mai multe instrumente utile, insistând chiar pe partea de management al scenelor, modelare "sistemică" și randare, care erau etichetate ca insuficient dezvoltate și de către alții, nu doar de mine. Zbrush 3 nu face excepție și vom vedea în continuare ce aduce nou și cum influențează asta procesul de lucru.

În topul îmbunătățirilor aș plasa opțiunea de Transpose, care permite manipularea unor părți din model într-un mod cât de cât intuitiv. În Zbrush 2.0, pentru a mișca mâna unui personaj sau pentru a o roti în altă poziție trebuiau folosite diverse brushes cu parametri dubioși, un proces foarte frustrant și în opinia mea deloc intuitiv. Opțiunea Transpose din Zbrush 3.0 nu se compară încă cu flexibilitatea unui manipulator universal din Max, dar măcar este un pas mare în direcția bună. Zbrush folosește un Action Line care se desenează peste model și care are o acțiune contextuală în funcție de ce operator este selectat (Move, Scale, Rotate). Este destul de



greu de explicat, dar în practică se dovedește destul de intuitiv, oricum mult mai intuitiv decât modul în care se făcea manipularea modelelor în versiunile anterioare. Folosind masking, acțiunea Transpose poate fi restrânsă destul de ușor doar la părți specifice ale modelului. Știu că pare greu de închipuit, dar în versiunile precedente, dacă vroiai să obții cele mai bune rezultate, trebuia să îți imaginezi modelul direct în poziția finală și să îl creezi ca atare. Exact ca în sculptura tradițională, unde nu prea poți să îi sucești brațele lui Venus din Milo după ce ai creat-o. Poți cel mult să i le elimini de tot.

Deci se poate spune că Transpose este binevenit, deși unii poate s-ar fi așteptat ca această funcționalitate să fie inclusă încă de la prima versiune. Ca și Perspective Camera, care este și ea o opțiune de pe lista de noutăți. Serios acum, vi se pare normal să treacă patru-cinci ani până să fie implementată o astfel de facilitate banală, cum este o perspective camera cu lungime focală ajustabilă? Mie unul, nu.

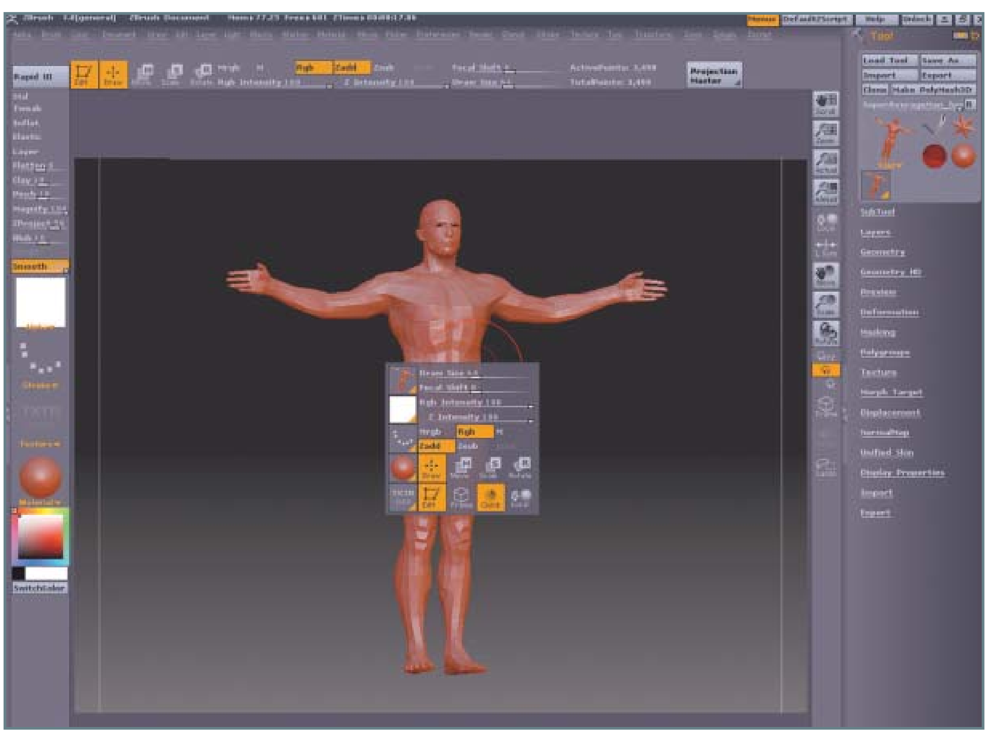
Să discutăm totuși și de opțiunile care chiar sunt inovatoare. Cum este noul MatCap, un feature proprietar Zbrush care îi permite utilizatorului să recreeze un material prin sampling-ul unor puncte dintr-o fotografie, puncte numite surface markers. Acestea sunt plasate de utilizator, care trebuie să indice normala la suprafață în punctul respectiv. Dacă teoria iluminării în programele 3D și termeni ca specularitate sau surface normal nu vă sunt tocmai familiari, s-ar putea să aveți nevoie de ceva mai multe experimente până să înțelegeți exact cum funcționează MatCap (prescurtare de la Material Capture, evident), dar sunt sigur că veți descurca până la urmă.

Un alt aspect interesant este posibilitatea de a lucra cu până la un miliard de poligoane pe ecran. Aici este și puțină exagerare de marketing, însă opțiunea este interesantă. De la un anumit punct în care sistemul nu mai poate să "ducă" sutele de mii de poligoane generate, utilizatorul poate să crească nivelul de detaliu folosind geometrie virtuală, sau așa-numita HD Geometry. Trucul este că HD Geometry este aplicat doar pe o zonă limitată a modelului, iar restul nu se mai afișează. Pe de altă parte, nu poate fi negat că nivelul de detaliu în care puteți ajunge în acea zonă limitată este de neegalat. În momentul în care ieșiți din vederea HD, nivelul de detaliu este redus ca afișare, dar numărul de poligoane păstrate în memorie este același. În momentul în care intrați din nou în modul HD, veți găsi toate detaliile pe care le-ați adăugat.

Ultima noutate asupra căreia aș vrea să vă mai atrag atenția este Topology, una dintre acele opțiuni despre care spuneam că sunt un pas înainte către "profesionalizarea" Zbrush. Folosind un mic artificiu (da, nu este tocmai simplu și intuitiv) utilizatorul poate crea meșe poligonale pe baza unui model deja existent sau îi poate modifica acestuia topologia. Topologia este o ramură mai avansată a geometriei, care se ocupă cu seturile de puncte. N-o să vă plictisesc acum intrând în detaliu, dar practic Zbrush emulează prin acest tool modelarea poligonală cu care unii dintre noi sunt obișnuiți, doar că vertecșii sunt înlocuiți cu Zspheres. Dar puteți trage de ele la fel de bine chiar și așa. Singura problemă este că procesul de creație este destul de anevoios pentru un novice. Zbrush nu este un program pur 3D și de aceea este nevoie de tot felul de trucuri pentru a emula unele dintre comportamentele cu care utilizatorii sunt obișnuiți din 3dstudiomax sau alt program asemănător.

Pentru graficienii amatori (majoritatea celor care citesc această rubrică, practic) atracția Zbrush constă în libertatea de experimentare. Veți obține ceva interesant și eventual plăcut ochiului foarte rapid. Doar că aproape sigur nu va semăna cu ce ați fi intenționat să iasă. Pentru a "controla" efectiv Zbrush și a obține rezultatele dorite este nevoie de o lungă perioadă de adaptare. Cei care vor fi dispuși să investească timpul necesar își vor vedea probabil eforturile răsplătite. Ceilalți se vor întoarce la pachetele care oferă mai mult control și un mediu de lucru mai familiar. Depinde de voi din ce grup veți face parte.

Adrian Dorobăț
adrian.dorobat@xtrempc.ro



Contact

Producător	Pixologic
Web	www.pixologic.com

Detalii

Versiune	3.0
Sistem	Pentium IV 1GHz, 512MB RAM, Video 64MB, OpenGL
Program-gazdă	-
Tip de licență	comercial, 458.33 euro

Evaluare generală

+ Importanți pași înainte către impunerea Zbrush ca un tool profesional
+ Optimizări care oferă mai mult nivel de detaliu la o performanță crescută
- Procesul de lucru este încă anevoios pe alocuri
- Un preț cam piperat având în vedere că Zbrush este folosit mai mult pentru finisare decât pentru creație

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆



TIPS & TRICKS

TRUCURI PENTRU TOŢI

Cum putem să îmblânzim tastele multimedia nefuncţionale şi cum să convingem un stick USB să devină compatibil cu ReadyBoost

REDEFINIREA TASTELOR MULTIMEDIA

Tastaturile multimedia pot avea uneori drivere care oferă posibilităţi slabe de particularizare, sunt instabile, consumă resurse sau pur şi simplu lipsesc cu desăvârşire. Utilizatorul pus în faţa unor taste nefuncţionale sau inutile va putea apela la două aplicaţii gratuite care vor reduce parţial incompentenţa companiei producătoare.

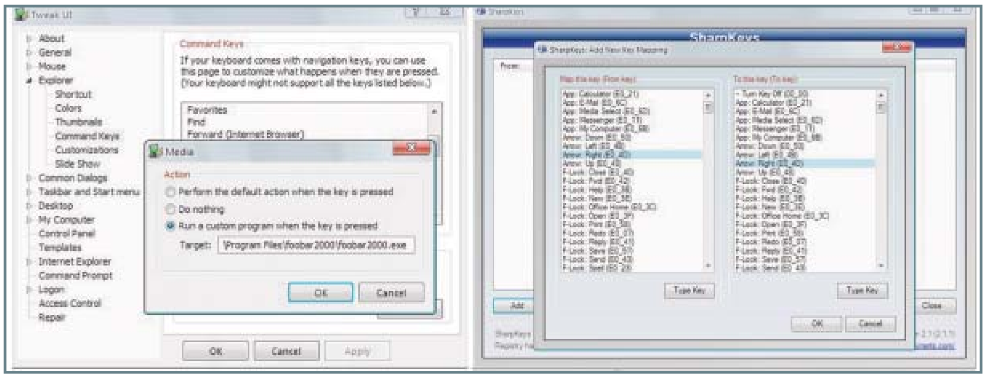
În cazul fericit în care tastatura utilizează aceeaşi mapare cu tastaturile multimedia Microsoft, toate funcţiile acesteia vor funcţiona în mod nativ. Cu toate acestea, unii utilizatori vor fi nemulţumiţi de utilitatea discutabilă a tastelor "My Documents" sau "Favorites". Cu ajutorul utilitarului gratuit TweakUI PowerToys, furnizat de către Microsoft, aceste mapări se pot schimba imediat. Submeniul "Command Keys" din cadrul meniului "Explorer" va permite redefinirea aplicaţiei care va fi pornită prin apelarea unei taste speciale multimedia, celelalte alternative fiind dezactivarea acesteia şi revenirea la funcţia implicită. Selectarea programului implicit se va realiza prin apelarea butonului "Change...", urmată de căutarea aplicaţiei dorite prin intermediul funcţiei de autocompletare bine pusă la punct. Nu se recomandă introducerea directă a căii executabilului, înregistrarea făcută pe această cale nefiind funcţională.

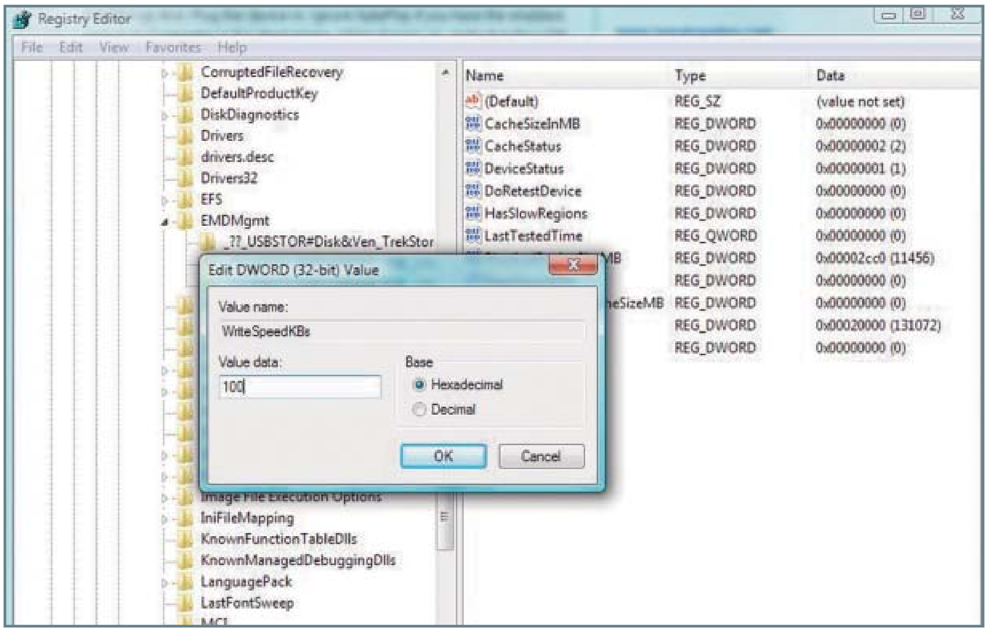
O situaţie specială o constituie însă existenţa unor taste specifice producătorului, care diferă de maparea implicită Microsoft. În acest caz TweakUI este neputincios deoarece acesta nu recunoaşte decât un set limitat de taste şi funcţii. De un real ajutor este în acest caz utilitarul gratuit SharpKeys 2.1.

Utilizatorul care va dori maparea unor taste specifice producătorului, cum ar fi "Webcam" sau "Messenger" în cazul tastaturilor produse de Logitech, vor trebui să urmeze un pas suplimentar. Aceştia vor selecta în aplicaţia TweakUI, în modul deja menţionat, o funcţie care nu există fizic pe tastatură şi căreia îi vor anexa aplicaţia dorită. Apoi, cu ajutorul utilitarului SharpKeys, tasta dorită va fi mapată către funcţia aleasă deja în TweakUI. În acest scop, în cadrul SharpKeys se va apăsa butonul "Add", care va aduce la suprafaţă o fereastră dublă. În partea stângă figurează tastele originale, printre care se numără şi cea destinată remapării. Aceasta va fi detectată fie după denumire, fie va fi detectată automat prin apelarea butonului "TypeKey" şi apărsarea tastei în cauză. După acest pas urmează selectarea în panoul din partea dreaptă a funcţiei destinaţie, setată după dorinţă în cadrul TweakUI în pasul anterior. După descoperirea acesteia se validează întreaga operaţiune prin apelarea tastei "OK" şi se revine la meniul principal al aplicaţiei.

De data aceasta însă ecranul va arăta noua remapare. Pentre ca aceasta să devină activă sunt necesare scrierea noii mapări în regiştrii Windows, prin apelarea butonului "Write to registry", şi o restartare a sistemului de operare. Noua tastă multimedia particularizată este gata de utilizare.

Există posibilitatea ca anumite tastaturi exotice să genereze coduri de tastatură nerecunoscute de către SharpKeys, acestea fiind însă destul de rare.





READYBOOST CU ORICE STICK USB

ReadyBoost este una dintre tehnologiile nou-introduse o dată cu Windows Vista ale căror merite vor fi apreciate de utilizatorii calculatoarelor nu tocmai performante. Aceasta este o tehnologie care permite utilizarea memoriilor Flash USB, SecureDigital şi CompactFlash ca zonă cache pentru discurile fixe instalate în sistem.

Memoriile FLash oferă o viteză scăzută pentru citirile secvenţiale ale blocurilor mari de date, oferind însă o latenţă mult mai mică în cazul pachetelor de mici dimensiuni. Astfel, citirea şi scrierea acestor date se pot face de circa 50 de ori mai repede, oferind în mod evident o performanţă îmbunătăţită. ReadyBoost face o analiză a acestor date şi, în funcţie de natura acestora, va alege utilizarea noii memorii-tampon oferite de o memorie Flash sau accesarea directă a discului fix.

Această tehnologie nu este însă atât de impresionantă pe cât lasă să se înţeleagă prezentările oficiale. Dacă în cazul unui sistem dotat cu doar 512MB memorie fizică sporul de performanţă va fi vizibil, în cazul unui sistem dotat cu o cantitate dublă de memorie impactul va fi greu vizibil, dincolo de această limită îmbunătăţirile fiind nule.

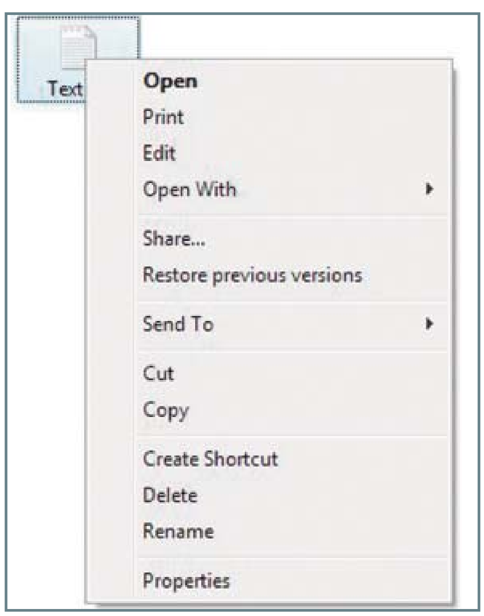
Nu orice memorie USB va fi detectată de Windows Vista ca fiind capabilă să satisfacă cerinţele ReadyBoost. În afară de cantitatea de stocare necesară, între 256MB şi 4GB, această memorie va trebui să aibă un timp de acces de cel mult 1ms şi o rată de transfer constantă la citire de 2.5MB/s (la transferul blocurilor de 4KB) şi de scriere de 1.75MB/s (la transferul blocurilor de 512KB). Cu toate acestea, se poate întâmpla ca o memorie care îndeplineşte aceste specificaţii să nu fie validată de rutina de testare sau ca utilizatorul să se încăpăţâneze să utilizeze o memorie deja disponibilă, dar nu tocmai performantă.

În acest caz, câteva simple modificări în regiştrii Windows Vista vor face din orice memorie Flash USB un echipament compatibil ReadyBoost. Utilizatorul va trebui să conecteze memoria USB dorită şi, din panoul proprietăţilor acestuia, să bifeze, în cadrul tab-ului ReadyBoost, "Do not retest this device", în caz contrar toată munca de păcălire a sistemului de operare urmând să fie resetată. După acest pas sunt necesare decuplarea memoriei şi editarea regiştrilor.

După pornirea editorului regiştrilor (Star Menu - Run - Regedit) se va naviga către cheia HKLM (Local Machine) - Software - Microsoft - Windows NT - CurrentVersion - EMDgmt. Aici se vor găsi înregistrările aferente fiecărei memorii USB care a fost cuplată la calculator, detectarea memoriei pe care dorim să o păcălim făcându-se pe baza denumirii.

Odată descoperită înregistrarea în cauză, se va căuta cheia Device Status, căreia, printr-un simplu dublu click, i se va schimba valoarea în 2. Aceeaşi operaţiune se va efectua şi asupra cheilor ReadSpeedKBs şi WriteSpeedKBs, în acest caz valoarea care va trebui introdusă fiind 1000.

După finalizarea acestei operaţiuni se va putea conecta din nou memoria USB. De data aceasta însă tabul ReadyBoost va oferi posibilitatea selectării ca periferic ReadyBoost şi utilizării ei pentru optimizarea accesului la discul local.



Această metodă va permite teoretic utilizarea oricărei memorii Flash, utilizatorul neputându-se aştepta la minuni, mai ales dacă este vorba o memorie prea lentă.

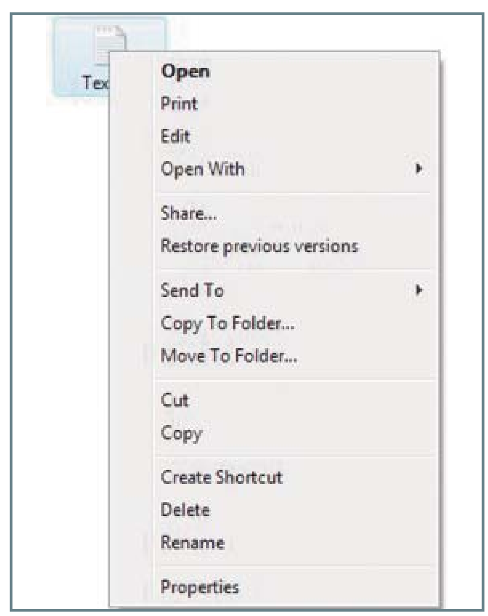
COPY ŞI MOVE ÎN WINDOWS VISTA

Cu fiecare versiune de Windows, managerul de fişiere dezvoltat de Microsoft câştigă noi facilităţi. Poate nu la fel de multe cum şi-ar dori utilizatorii avansaţi, însă suficiente pentru marea masă a celor care folosesc Windows. Windows XP a venit cu o funcţie foarte apreciată la acea vreme. Este vorba de copierea şi mutarea fişierelor cu ajutorul a două comenzi simple, Copy this file, respectiv Move this file. În acest fel se renunţa la clasicul copy&paste şi se folosea o singură fereastră de Windows Explorer pentru operaţiunile de copiere şi mutare a fişierelor. Însă Windows Vista a renunţat la aceste funcţii. Explorer-ul celui mai nou sistem de operare vine cu mai multe noutăţi în ceea ce priveşte gestionarea fişierelor, motiv pentru care cei la Microsoft au considerat că este cazul să renunţe la cele două facilităţi introduse de Windows XP. De fapt, nu au renunţat definitiv la ele, ci au preferat să le ascundă. Pentru a le readuce în prim-plan în Windows Vista sunt suficiente crearea unei simple chei şi importarea acesteia în regiştrii. Se copiază următorul text în Notepad şi se salvează cu extensia .reg:

Windows Registry Editor Version 5.00
/HKEY_CLASSES_ROOT/AllFilesystemObjects/shellex/ContextMenuHandlers//C2FBB630-2971-11D1-A18C-00C04FD75D13//
/HKEY_CLASSES_ROOT/AllFilesystemObjects/shellex/ContextMenuHandlers//C2FBB631-2971-11D1-A18C-00C04FD75D13//

După crearea fişierului este suficient un dublu click pe el pentru a realiza importarea setărilor în regiştrii. Modificările devin vizibile imediat, fără a fi necesară restartarea sistemului. Meniul contextual apelat prin click dreapta pe orice fişier va include acum două comenzi noi: Copy To Folder şi Move To Folder.

Dorian Prodan
dorian.prodan@xtrempc.ro



GX

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoțite de nume și detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail: galerii@xtrempc.ro sau prin poștă la: XtremPC, Splaiul Unirii 74, București 4. Imaginile trimise trebuie însoțite de o captură de ecran cu programul în care au fost realizate. În cazul unui program de grafică 3D, toate patru viewporturile trebuie să fie vizibile, afișând diferite perspective reprezentative ale scenei, atât wireframe, cât și shaded. Pentru imagini 2D sau 3D realizate în programe mai puțin standard, va fi necesară cel puțin o captură de ecran de pe parcursul procesului de creație, full screen, afișând întregul mediu de lucru și elementele imaginii realizate.

Galerii Xtreme

Singura expoziție offline care găzduiește creațiile tale

Alexandru Coman
lunaticu_3d@yahoo.com

"De mult nu v-am mai trimis un mail cu lucrările mele... Am adăugat două dintre ele, o mașină Lego și o Dacie veche de-a noastră (chiar a aparținut tatălui meu cu mulți ani în urmă). Sunt un mare fan LEGO și mă joc cu piesele lor de când aveam vreo 8 ani. Într-o zi m-am decis să modelez piesă cu piesă și să asamblez această minunată camionetă. Piesele au fost măsurate cu precizie. Camioneta are aproximativ 1.2 milioane de poligoane. Sper să vă placă. Am folosit Max și Vray (+un pachet de LEGO). Referitor la imaginea cu Dacia, m-am săturat de render-urile extravagante de mașini supertari cu vopsea perfect lucioasă... și am decis să fac o Dacie ponosită pe o stradă veche... și... asta a ieșit. Eu sper să vă placă, pentru mine e o lucrare de suflet. Am folosit Max, Vray și Photoshop CS pentru crearea/modificarea de texturi. Pe viitor o să vedeți și modelare organică (asta învăț din greu acum)".

Hei, tocmai ce discutam despre modelarea organică versus modelarea "rigidă", făcând comparație cu LEGO în articolul despre Zbrush 3. Și, ce să vezi, două imagini cu cărămizi Lego pentru Galerii. A ta este mai evoluată puțin și ideea care îi stă la bază este interesantă. Doar că, dacă toată lumea s-ar apuca să modeleze și să asambleze cărămizile LEGO în 3D Studio Max, producătorii or să intre în faliment. Noroc că puștii de 8-9 ani nu știu să umble cu 3D Max. Încă.

Imaginea cu Dacia este una dintre cele mai bune pe care le-am primit în ultima vreme. Și noi ne-am cam săturat de mașini perfecte și lucioase, așa că a ta este binevenită. Abordarea sepia este atractivă, subliniind nostalgia pe care ar trebui să o simțim cu toții, dar parcă am vrea să vedem și o versiune color care să fie fotorealistă. Așteptăm cu interes imaginile cu modelare organică.





Victor Cruceanu
eon_wic@yahoo.com

"Am auzit că ați avut cu câteva numere în urmă la Galerii Xtreme desene 2d, așa că v-am trimis o mașină desenată mai întâi cu creionul, iar mai apoi după scanare desenată în Photoshop cu mouse-ul. Dacă vă place, am să mai trimit mult mai bine detaliate sau finisate."

Redesenarea în Photoshop este destul de reușită, dar e greu de spus dacă în spatele culorilor se ascunde cu adevărat o schiță făcută de tine cu creionul. Pe viitor trimite-ne și niște imagini din procesul de creație. Și ideal ar fi să trimiți din start cele mai bune imagini pe care le ai.
Succes în continuare!





Galeriile foto Lexar

Tema concursului: Flori

Regulament

Regulamentul integral al noului concurs "Galeriile foto Lexar" va fi afișat pe forumul XtremPC în cadrul secțiunii Foto/Video începând cu data de 19 iulie. Acesta va cuprinde atât detaliile tehnice cât și perioadele în care se va efectua recepția lucrărilor și votarea acestora de către membrii comunității.

Câștigătorul concursului din numărul 88

Ilie Ruxandra

Ingrediente:
un aparat foto, o bucată lentilă macro, un buchet de crizanteme, ploaie de vară, soare strălucitor, un strop de răbdare. Se amestecă toate cu drag și iată rezultatul!



Premiul concursului



Premiul concursului este un mediu de stocare foto cu capacitate de 2GB*

Lexar Professional SD Card
133x Speed
2GB

* Tipul mediului de stocare este la alegerea câștigătorului.

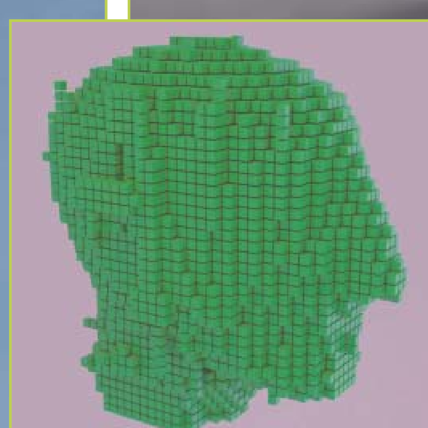
Tema concursului următor: Vara

Raoul Mitrea
kyhotae@hotmail.com

O serie de imagini interesante, dar care par mai mult niște experimente nefinalizate, mai mult pași intermediari decât concepte finale. Simplitatea poate fi o virtute, dar, în cazul imaginilor de față, mai multă complexitate, mai multe elemente parcă nu ar strica.









NOKIA E65

AFACERI CU STIL

Deşi este un smartphone orientat clar către segmentul business, Nokia E65 nu uită să acorde atenţie designului şi să combine eleganţa cu rigurozitatea terminalelor pentru afaceri.

TELEFOANELE MOBILE NOKIA DIN SERIA E au avut întotdeauna ca target utilizatorul business, fiind caracterizate prin desingul şi funcţiile orientate către segmentul de afaceri. La începutul dezvoltării acestei serii, oficialii Nokia au militat pentru anumite reguli referitoare la telefoanele dedicate segmentului business, cum era lipsa camerei foto. Ba, chiar mai mult, ideea eliminării camerei foto a fost preluată şi de alţi producători de-a lungul timpului. Lucrurile s-au schimbat însă, Nokia şi ceilalţi producători şi-au modificat strategiile, iar funcţiile multimedia (incluzând aici şi camera foto) şi-au făcut loc şi în cadrul seriei E. Nokia E65 este un exemplu clar al acestei tendinţe. Chiar dacă are ca target segmentul business, aspectul său poate fi atrăgător şi pentru utilizatorii care pun accent pe design. De asemenea, pe partea de software, alături de numeroasele utilitare business, cum ar fi pachetul office, programele de tip PIM (Personal Information Manager) şi altele, se regăsesc suficiente aplicaţii multimedia. De aceea, chiar dacă include elemente 100% business, Nokia E65 este mai mult decât un telefon strict pentru domeniul afaceri, beneficiind şi de caracteristici atribuite în general terminalelor din alte clase.

SLIM SLIDER

Nu-mi place termenul culisant, neinspirat ales pentru traducerea cuvântului slider, aşa că, spre nemulţumirea fanaticilor apărători ai limbii române, voi folosi termenul original pentru a descrie elementul de construcţie al acestui telefon. În altă ordine de idei, Nokia E65 dispune de un mecanism de tip slim slider. Cu alte cuvinte, este un slider de dimensiuni reduse, care atunci când este activat scoate la iveală tastatura. Mecanismul funcţionează fără niciun fel de probleme, slider-ul putând fi uşor manevrat cu un singur deget. Totodată este suficient de robust pentru a nu fi declanşat întâmplător. Este unul dintre cele mai bune mecanisme slider pe care le-am testat până în prezent la telefoanele Nokia. Software-ul este si el adaptat la acţiunea slider-ului, deschiderea acestuia semnificând deblocarea tastaturii, în timp ce la închidere utilizatorul este întrebat dacă doreşte să blocheze tastele. De asemenea, în timpul unei convorbiri, închiderea slider-ului este echivalentă cu întreruperea acesteia.

DESIGN ELEGANT

Chiar dacă personal nu sunt de acord cu semnul de egalitate pus de unii între telefonul mobil şi accesoriile de îmbrăcăminte, sunt totuşi de acord cu faptul că designul este unul dintre cele mai importante aspecte ale telefonului mobil. Fără să exagerăm totuşi. La fel ca eterna dispută dintre aspectul fizic şi frumuseţea interioară, oricât de inteligent ar fi, nu voi cumpăra niciodată un telefon mobil dacă nu-mi place cum arată. Aşa se face că şi telefoanele business trebuie să pună accent pe design. Nokia E65 are marginile rotunjite şi materiale de construcţie moi, ceea ce-l face plăcut atât ca aspect, cât şi în timpul apelării funcţiilor şi folosirii tastelor. Aceste două aspecte, indiferent de dimensiunile specificate, fac ca telefonul să pară mai mic în mâna utilizatorului decât este în realitate. Materialele de construcţie sunt reprezentate de o combinaţie din plastic cauciucat pe margini şi o suprafaţă metalică pe partea frontală. Însă cel mai interesant aspect din acest punct de vedere îl constituie imitaţia de piele ce îmbracă spatele terminalului şi care conferă aderenţă.

PANOUL DE COMANDĂ

Toate tastele soft de pe panoul frontal sunt grupate sub ecran, într-un spaţiu restrâns. Pe o arie de 2-3cm pătraţi sunt plasate nu mai puţin de 10 taste, în mijlocul cărora se găseşte controller-ul cu cinci direcţii: două taste soft cu comenzi configurabile, trei taste cu funcţii preconfigurate (conferinţă, contacte şi sonor), o tastă configurabilă (numită Own Key), meniu, backspace şi cele două taste pentru convorbiri. Cu mici diferenţe, blocul de taste este similar altor modele recente din seria E. Utilizarea acestora nu ridică nicio dificultate, fiind plasate ergonomic. Singura excepţie o constituie tasta Meniu, care este destul de mică pentru o funcţie atât de importantă. Tastele pentru accesarea meniului principal şi a agendei de contacte permit şi închiderea funcţiilor respective, printr-o a doua apăsare. Pe latura dreaptă sunt plasate alte patru taste corespunzătoare următoarelor funcţii: notiţe şi comenzi vocale, atributele textului şi creşterea/scăderea volumului. Poziţionarea acestora

le face ușor de utilizat, indiferent de mâna cu care este ținut terminalul. Dreptacii vor putea regla volumul sau iniția o înregistrare cu degetul mare, în timp ce stângacii vor folosi arătătorul sau degetul mijlociu. În fine, ultima tastă cu care Nokia E65 este împodobit este cea de pornire/închidere plasată, în mod clasic, în marginea dreaptă a laturii superioare. Tastatura alfanumerică este la rândul ei caracteristică unui terminal din segmentul business. Tastele au un design clasic, lipsit de exerciții de imaginație sau elemente fanteziste.

Controller-ul cu cinci direcții din centrul blocului frontal de taste, chiar dacă nu oferă aceeași libertate de nevigare ca un joystick, este totuși ideal pentru interfața sistemului de operare Symbian de care beneficiază acest terminal. Atât aplicațiile din meniul principal, cât și funcțiile, respectiv meniurile acestora sunt foarte ușor apelate cu ajutorul controller-ului. Nu același lucru se poate spune despre jocurile mai complexe, unde acesta își arată limitele.

Display-ul este unul dintre cele mai atrăgătoare aspecte ale lui E65. În primul rând este suficient de mare atât pentru aplicații, cât și pentru browsing. Este vorba de un ecran QVGA de 2.2 inch, cu o rezoluție de 240x320 pixeli, capabil să afișeze 16 milioane de culori. În al doilea rând, dispozitivul dispune de un senzor care reglează automat display-ul în funcție de condițiile de luminozitate. Astfel, ecranul este ușor de citit chiar și când este luminat puternic.

SUB CAPOTĂ

Poate pentru cei mai puțin familiarizați cu acest tip de terminale este o noutate, însă majoritatea utilizatorilor știu deja că sistemul de operare este cel care face diferența dintre un telefon obișnuit și unul inteligent. Cu sisteme de operare ca Windows Mobile sau Symbian utilizatorul are la dispoziție un mediu similar sistemelor de desktop, poate instala și dezinstala aplicații ca pe un PC și beneficiază de un nivel înalt de configurabilitate. Nokia E65 dispune de sistemul de operare Symbian S60, ediția a III-a. Din păcate, această versiune nu beneficiază de îmbunătățirile aduse de Feaure Pack-uri. Aceste așa-numite Feature Pack-uri aduc numeroase îmbunătățiri și pot fi comparate cu Service Pack-urile de Windows.



Pe lângă aplicațiile care fac parte în mod tradițional din sistemul de operare Symbian, Nokia E65 oferă un program în plus față de celelalte terminale. Este vorba de Team Suite, program care se potrivește ca o mănușă unui telefon de business. Cu ajutorul acestuia se gestionează mai rapid și mai ușor contactele cu grupuri de persoane. Se pot crea mai multe grupuri (colegi, parteneri, prieteni) cu care se realizează diverse tipuri de comunicări: conferințe, mesaje, push-to-talk etc.

WEB BROWSING

Utilizatorii pentru care navigarea pe Internet este o funcție esențială, cum este cazul meu, nu vor fi dezamăgiți de Nokia E65. În primul rând am fost plăcut surprins de faptul că, la mai puțin de două minute după ce am introdus propria cartelă (abonament) și am pornit telefonul, am primit un mesaj de la Vodafone cu setările pentru Internet. Acest tip de mesaje scutește utilizatorul de memorarea și configurarea manuală a conexiunii, tot ce are de făcut acesta fiind să salveze setările primite. În al doilea rând, fiind vorba de un terminal 3G, avem de-a face cu viteză mare de încărcare a paginilor. Browser-ul Web pus la dispoziție de E65 se poate compara, păstrând proporțiile, cu browserele moderne de desktop. Una dintre cele mai interesante facilități este cursorul prin intermediul căruia se realizează navigarea. Acesta este utilizat prin intermediul controller-ului și, la fel ca și corespondentul său de pe PC, este cel care realizează accesarea link-urilor. Mutarea cursorului pe ecran nu se face haotic, ci se realizează prin salturi direct pe link-uri, în cazul în care acestea sunt plasate la distanțe mici. Un alt aspect interesant îl constituie funcția de navigare înapoi. Apelarea acesteia duce la afișarea secvențială a paginilor vizitate anterior. Astfel, utilizatorul poate face saltul direct la o pagină de la vizitarea căreia au fost deschise alte site-uri, fără a fi nevoit să treacă prin toate paginile încărcate între timp. Sunt prezente toate funcțiile de bază ale unui browser Web, precum cea de căutare, bookmarks sau history. La acest capitol merită amintită posibilitatea expedierii unui mesaj cu link-ul către unul din site-urile prezente în lista de bookmarks. În scopul unei vizualizări mai bune a paginilor, aplicația permite mărirea/micșorarea acestora și separat a textului, precum și afișarea unei imagini de ansamblu a site-urilor neoptimizate pentru ecranul telefoanelor mobile. În lista de opțiuni se regăsesc elemente legate de acceptarea și ștergerea cookie-urilor și a cache-ului, încărcarea sau blocarea imaginilor, sunetelor și script-urilor Java. Există de asemenea posibilitatea printării (și previzualizării) paginilor.

În fine, un ultim aspect pentru care acest browser merită cinci stele este gestionarea fluxurilor RSS. Cu ajutorul miniaplicației Feeds Client 3.0, browser-ul detectează automat site-urile care oferă conținut RSS. Odată detectat fluxul RSS, în meniul Options devine vizibilă o nouă comandă, Subscribe, care afișează toate versiunile fluxului respectiv. După abonarea la un flux RSS, acesta poate fi găsit în secțiunea Web feeds de la bookmarks. La primul nivel clientul RSS afișează doar titlul informațiilor recepționate. Prin apăsarea butonului central al controller-ului se ajunge la cel de-al doilea nivel, care conține primele fraze ale textului. Iar a treia etapă este, bineînțeles, vizitarea paginii care conține subiectul respectiv.

CARACTERISTICI TEHNICE

Dimensiuni:	105x49x15.5mm
Volum:	74 cm^3
Greutate:	115g
Display:	TFT 16 milioane de culori, 240x320 pixeli
Slot memorie:	MicroSD
Conectivitate:	GPRS, HSCSD, EDGE, 3G, WLAN, Bluetooth, infraroșu, USB 2.0
Cameră foto:	2MP CMOS (1600x1200)
Sistem de operare:	Symbian 9.1, Series 60
Baterie:	Li-Ion 1000mAh

FOTO PENTRU BUSINESS

Așa cum spuneam și în introducere, Nokia s-a răzgândit în legătură cu incompatibilitatea dintre utilizatorul de tip business și camera foto. Așa se face că E65 dispune și de această facilitate. Este vorba de o cameră foto de 2MP fabricată de Toshiba. Calitatea fotografiilor este tipică acestui fel de cameră, fără a excela sau dezamăgi. 1600x1200 și 640x480 de pixeli sunt rezoluțiile disponibile. Aplicația aferentă camerei foto pune la dispoziția utilizatorului un set destul de stufos de facilități, printre care se numără setarea calității, realizarea fotografiilor la un anumit interval de timp, reglarea nuanțelor și a punctului de alb. Înregistrarea video oferă rezoluțiile 352x288, 176x144 și 128x96 pixeli, la 15FPS, iar salvarea se face în format 3GP.

UN ADEVĂRAT SMARTPHONE

Nokia E65 este unul dintre cele mai atractive telefoane inteligente la ora actuală. Dimensiunile reduse, mecanismul slider solid, calitatea eranului, suportul 3G și, nu în ultimul rând, posibilitățile oferite de Symbian sunt principalele sale atuuri. Durata de viață a bateriei este una medie pentru un Smartphone. În timpul testării a rezistat două zile, timp în care au fost folosite următoarele funcții: aproximativ 30 de minute de convorbiri, 20 de minute de muzică, două ore de navigare pe Internet și alte aproximativ 50-60 de minute de utilizare a altor aplicații office și jocuri. Am apreciat, de asemenea, prezența dicționarului T9 în limba română, element extrem de important pentru cei care folosesc în mod frecvent funcțiile de mesagerie și PIM (SMS, e-mail, însemnări etc.), mai ales pentru un dispozitiv care nu beneficiază de tastatură QWERTY. Toate aceste caracteristici fac din Nokia E65 un smartphone care își dedică potențialul oamenilor de afaceri pe de o parte, iar pe de altă parte categoriei de utilizatori avansați pentru care terminalul mobil este mai mult decât un telefon fără fir.

Liviu Mihai
liviu.mihai@xtrempc.ro



e-Voluează în carieră!

Piaţa locurilor de muncă este una din ce în ce mai dinamică, iar XtremPC urmăreşte să furnizeze spaţiul necesar în care cererea companiilor interesate de descoperirea unor noi candidaţi se va întâlni cu potenţialii viitori angajaţi. Pentru că, la urma urmei, cel mai potrivit loc pentru descoperirea profesioniştilor şi a viitorilor profesionişti ai industriei IT&C este bineînţeles o revistă IT&C. În cadrul acestei rubrici vor fi prezentate cele mai proaspete şi interesante locuri de muncă din industria IT&C, ofertanţii fiind atât companiile direct interesate cât şi agenţiile care intermediază şi recrutează personal pentru acestea.

IT Hardware

Hardware team leader– Siemens VDO – Timişoara
Key account manager - eMag.ro - Bucureşti
Supervisor Iberia Team - Hewlett-Packard - Bucureşti
Buyer (Procurement specialist) - Hewlett-Packard - Bucureşti
Tehnician IT – IT Image România - Bucureşti
Specialist hardware – Pro sys - Bucureşti
Implementare/Service – SC Online System SRL
Departament comercial aprovizionare produse IT – Forte Systems – Constanta
Production Test Engineer - IP Devel - Bucureşti
Inginer hardware/embeded software – Design Solutions – Bucureşti
Asistenta vanzari hardware - Totalsoft - Bucureşti
IT engineer - Natek - Străinatate
Electronist - Eurojobs România- Bucureşti
Electronist service - Flamingo Computers - Bucureşti
System administrator - Electronic Arts Mobile - Bucureşti
IT sales reprezentative - TopTech - Sibiu
BTS Engineer - Zapp - Sibiu
Inginer service - K Tech Electronics - Ploieşti
Network administrator - Zapp - Bucureşti
Tehnician depanator - Solectron România - Timişoara

Software/Tehnologii

Programator Java/J2EE - CD Software Consult - Bucureşti
EMEA applications and integration consultant - Oracle România - Bucureşti
SQL Server database developer - Devix Corporation - Cluj Napoca
Project Manager - Mediasat - Bucureşti
Project manager - Adobe media player team - Adobe - Bucureşti
Team leader - TechTeam Global - Bucureşti
Web developer - Devour Media - Bucureşti
IT software specialists (php/mySQL) - Neogen - Tg Mures
VLSI Design Engineer - Microchip Technology - Oriunde
IT Helpdesk - portugheza - Route 66 - Brasov
Junior web developer - eMag.ro - Bucureşti
Programator .NET - SoftExpert - Craiova
Radio Frequency Team Leader - Siemens VDO - Timişoara
Application Developer/Programmer - IDC Central Europe - Strainatate
Programator - Unidec computer systems - Bucureşti
Senior C++ developers - Blue Edge România - Cluj Napoca
SAP Consultant - Stepstone - Bruxelles
C Multiplatform programmer - Axway - Bucureşti
Analyst, IT Product acceptance - Vodafone - Bucureşti
Java Swing Developer - IBM România - Bucureşti

Internet/New media

Tester – QCNS România- Bucureşti
Java/ OOP Specialist – Neogen – Tg Mures
Web designer – Twenty – Bucureşti
Junior programmer – ItLand Multimedia – Bucureşti
New media manager – Media direction – Bucureşti
Administrator retea Voip – Media Sat – Bucureşti
Operateur Internet – Web impact – Bucureşti
Programator .NET – Sistec-SBsol – Bucureşti
Php developer – Faspay Technologies - Bucureşti
Technical assistant- Splendid Media – Bucureşti
Web designer – Z Spot Media – Bucureşti
Web editor – Publimedia – Bucureşti
Editor ştiri online – SoftNews – Iaşi
Licensing&Aquisition manager (music&film) – Intercont – Bucureşti
Editor teletext – Stanleybet – Bucureşti
Webdesigner – Offshore solutions – Bucureşti
Online content assistant – international websites- Ciao Shopping România – Timişoara
.NET programmer – Ubisoft – Bucureşti
Content administrator banner/EasyBuy – APT resources and services - Bucureşti
Network administrator – Business Equilibriun SRL – Bucureşti

Telecomunicaţii

Italian support technician - TechTeam Global - Bucureşti
Customer Support Specialist (full time) - Zapp - Bucureşti
CRM insight analyst senior - Orange - Bucureşti
Customer decisioning senior - Orange - Bucureşti
Senior Analyst - budgeting&reporting - Vodafone România - Bucureşti
Analist programator - divizia factuare - Romtelecom - Bucureşti
System Integrator, TSD - Vodafone - Bucureşti
International operations Executive - Orange - Bucureşti
Reprezentant servicii tehnice clienti- TV - Romtelecom - Bucureşti
Routing operator - Nobel România - Bucureşti
IT Business analyst - UPC România - Bucureşti
Service engineer - SEN - Siemens Enterprise - Brasov
Specialist, systems support - Vodafone - Bucureşti
Corporate sales reprezentative - Zapp - Ploieşti
Tendering engineer (TE-S-EGD) - Alcatel - Timişoara, Bucureşti
Sales representative - Zapp - Timişoara
Consultant tehnic pentru operatorii de telefonie mobilă - HP România - Bucureşti
Customer care representative - Orange - Timişoara
Reprezentat vanzari - RCS&RDS - Craiova, Slatina
Network services management expert - Orange - Bucureşti

Pentru mai multe detalii intră pe www.BestJobs.ro

jocuri



Anda Drăgnuță anda.dragnuta@xtrempc.ro

Împușcături în catedrală

Biserica Anglicană acuză, Sony recuză.

Din seria scandalurilor între societate și companiile producătoare de jocuri, vă prezentăm luna aceasta Biserica Anglicană vs Sony. Aceștia din urmă, producători și publisheri ai hitului de PlayStation 3 Resistance: Fall of Men, au inclus în joc o scenă cu schimburi de focuri petrecute în catedrala din Manchester. Reprezentanții clerului au intervenit imediat și au cerut scoaterea jocului de pe rafturi, plus o parte din profit și scuze oficiale, pentru că, se pare, Sony nu a obținut drepturile de a folosi imaginea catedralei. Altfel, Biserica putea târî Sony prin tribunale pentru că a "profanat" monumentul religios.

Nimic de zis, o astfel de acțiune este chestionabilă. Utilizarea unui locaș de rugăciune într-un context violent ar putea fi considerată ca o instigare la acte antisociale reale; problema nu este în niciun caz nouă, dar discuțiile se țin lanț în continuare. Mai ales că secvența a fost imediat asociată unui studiu făcut în Manchester, care arată o incidență mult crescută a crimelor și violențelor cu arme de foc. Evident că nu există o corelație directă între joc și studiu, dar orice aluzie este utilă. Controversa a apărut aproape în același timp cu genul FPS; să nu uităm de DOOM și corelarea lui cu masacrul de la liceul Columbine; ori crime mai recente, în care se susținea că atacatorul juca Manhunt sau cine știe ce alt shooter cu mult sânge.

Pe de altă parte, Biserica s-a grăbit să ceară bani. Scuze, de acord, sunt logice. Îndepărtarea jocului din magazine, poate, deși legea profitului ne zice clar că așa ceva nu se va întâmpla. Poate că va apărea o versiune din care să lipsească scena respectivă. Poate. Dar în niciun caz nu vom vedea prea curând din partea Sony o reiterare a momentului Hot Coffee și Grand Theft Auto: San Andreas. Dar cererea de bani dovedește sau măcar ne duce cu gândul la cât de mult mercantilismul a pătruns chiar și în religie. Adică, dacă tot avem un motiv să interferăm în viața laică, de ce să nu scoatem și profit? Nu vreau să fiu înțeleasă greșit, protestul Bisericii are logica lui, dar deranjează că pe primul loc în niciun caz nu este pusă simbolistica religioasă, ci partea materială.

În plus, pentru a amesteca și mai mult instituțiile și polemicile, în discuție s-au grăbit să intre și politicienii. Interpelat direct de un membru al Parlamentului responsabil de zona Manchester Central, prim-ministrul britanic, Tony Blair, a declarat că scena este "de prost gust și insultătoare". Din nou, moralitatea alegerii este chestionabilă, până la urmă scenele cu împușcături în biserică, fie că e vorba de extratereștri sau nu, nu sunt cea mai fericită alegere. În mod sigur Sony n-a stat să se gândească prea mult când a introdus acel moment. Da, orice companie trebuie să ia în considerare o responsabilitate socială, nu doar profitul. Pe de altă parte însă, părțile acuzatoare nu ezită nici ele să se folosească de situație, financiar sau politic; interesele merg mult mai departe decât trâmbițata preocupare pentru sănătatea publică. Faptul că în Manchester rata criminalității a crescut nu are nicio legătură cu imaginile catedralei din joc. În niciun caz găștile de cartier n-au așteptat apariția lui Resistance: Fall of Men ca să se dezlănțuie una împotriva alteia și să se omoare din motive care de obicei se numesc droguri, teritorii, taxe de protecție, răzbunări sau reglări de conturi.

Dacă Sony a greșit, dialogul dintre părți va duce probabil la reeditarea jocului fără momentul compromițător sau plata unor drepturi de autor în urma unui proces. Biserica susținea că nimeni de la Sony nu a răspuns la cererile formulate; pe de altă parte, reprezentanții japonezi ai companiei au declarat că au deschis dialogul cu reprezentanții clerului și că iau problema foarte în serios. Problema este atât de serioasă cât o facem noi să fie; poate că ideea nu le cade bine celor mai religioși dintre noi, dar în niciun caz nu trebuie să ducem la apogeu această controversă în detrimentul altor factori care într-adevăr contribuie și influențează rata criminalității sau violența.





ULTIMA ORĂ
NOUTĂŢI DIN LUMEA JOCURILOR

SCOS LA PENSIE

Părintele PlayStation s-a retras

Ken Kutaragi, CEO al Sony Computer Entertainment, s-a retras din funcţie la întâlnirea acţionarilor Sony desfăşurată pe 19 iunie. Kutaragi (56 de ani) a fost supranumit "părintele PlayStation", fiind cel care a pus bazele primei console din familia PlayStation; el s-a implicat apoi direct în proiectarea generaţiilor următoare PlayStation2 şi PlayStation3, precum şi a consolei portabile PlayStation Portable.



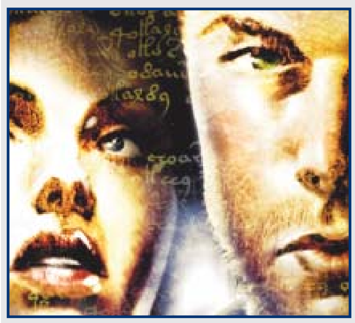
Înlocuitor al lui Kutaragi a fost numit Kazuo Hirai, fost preşedinte şi chief operating officer al Sony Computer Entertainment. Kutaragi se va retrage într-o poziţie onorifică de membru al consiliului administrativ, continuând de asemenea să ocupe o funcţie de consilier pe probleme de tehnologie.

Apare astfel întrebarea logică: există oare o legătură între retragerea lui Kataragi şi copilăria bolnăvicioasă a ultimei generaţii de console Sony, PlayStation3?

BROKEN SWORD THE MOVIE

George Stobbart pe marile ecrane

Aventurile din seria Broken Sword au fost tot timpul foarte apropiate ca scenariu de anumite superproducţii de la Hollywood. Datorită acestui fapt, dar şi succesului înregistrat de partea a patra a seriei (Broken Sword: The Angel of Death), Charles Cecil şi echipa sa de la Revolution Software au decis începerea unei colaborări cu o casă de producţie de la Hollywood în vederea transpunerii aventurilor lui George Stobbart pe marele ecran.



CastleBright Studios se va ocupa de producţie, prin intermediul a doi dintre cei mai experimentaţi angajaţi ai companiei, Jay Douglas şi Nav Gupta (Level 7, Quantum Heist, Stonehenge: Rise of the Druids). Legătura dintre studio şi Revolution Software a făcut-o Justin Kaplan (expertul companiei în problemele legate de jocurile video), care se va ocupa la rândul său de producţie pentru această adaptare joc-film.

Povestea filmului va avea la bază acţiunea din primul joc al seriei, Broken Sword: The Shadow of The Templars, urmând ca aventurile ulterioare ale cuplului George Stobbart-Nico Collard sa fie reluate în viitor şi pe marele ecran.

WORLD CYBER GAMES ROMÂNIA 2007

Marea finală pentru participarea la WCG Seattle

Într-o atmosferă incendiară (atât din cauza aglomeraţiei de concurenţi şi spectatori, cât şi a temperaturilor neobişnuit de mari), PGL şi Forte-Games din Constanţa au organizat finala naţională WCG România la Counter-Strike. Internet cafe-ul de la marginea mării deja este locul obişnuit pentru această manifestare, astfel că zilele de 2-3 iunie au fost extrem de ocupate. Fericiţii câştigători au fost Eq (BANDI, DecE, ferdilicious, SeDaN, Shadow), echipa locală constănţeană, care a dispus în finală de IGG; pe locul trei s-au clasat bucureştenii TeG, iar hărţile folosite în competiţie au fost de_nuke, de_train, de_inferno şi de _dust2. Premiile oferite au constat în: locul întâi - cinci mouse-uri Microsoft Habu şi participarea la competiţia supremă desfăşurată la Seattle în octombrie; locul al doilea - cinci mouse-uri Microsoft Habu şi cinci monitoare Samsung 940BF; locul al treilea - cinci mouse-uri Microsoft Habu şi cinci procesoare AMD Athlon 64 X2 4200+. Locurile patru-opt au fost răsplătite cu câte cinci mouse-uri Microsoft Habu.

O săptămână mai târziu, pe 9 iunie, la Târgovişte s-a desfăşurat şi finala FIFA 2007, contând pentru aceeaşi participare la World Cyber Games 2007 din Seattle. Cei mai buni 32 de fotbalişti virtuali din ţară au fost împărţiţi în opt echipe, din care s-au calificat primele două în etapele superioare. Concursul a fost dominat de echipa NoA (foşti YQ), care au ocupat primele patru locuri. Reprezentantul României la Seattle este NoA/Yzw, Coman Cristian din Reghin. Pe lângă participarea la competiţia mondială, el a mai fost răsplătit cu un mouse Microsoft Habu; locul al doilea (NoA/Dax) a dus acasă un monitor Samsung 940 BF şi un mouse Microsoft Habu, iar surpriza de pe locul al treilea, Drăgan Mihai, a câştigat un mouse Microsoft Habu.





ID TECH 5™

Nou motor grafic de la id Software!

Într-o apariție-surpriză la Apple Worldwide Developers Conference, John Carmack a prezentat pentru prima dată noua tehnologie next generation realizată de id Software: id Tech 5™.

Noul motor grafic va sta la baza următorului titlu realizat de compania texană și este deja oferit spre licențiere tuturor celor interesați. Tehnologia dezvoltată de id Software elimină pentru totdeauna limitele impuse de cantitatea insuficientă de memorie pe care o aveau la dispoziție artiștii și designerii care lucrează la jocuri. Folosind id Tech 5™, lumea de joc poate fi personalizată la nivel de pixel, prin intermediul celei de-a doua generații de MegaTexture, oferind astfel o fidelitate vizuală virtual nelimitată. Pachetul de dezvoltare vine acompaniat de câteva aplicații foarte puternice, menite să le ușureze munca celor



care folosesc id Tech 5™, oferind posibilitatea proiectării unor spații deschise imense, precum și a unor interioare cu un nivel de detaliu nemaivăzut până acum.

id Tech 5™ oferă suport pentru PC, MacOS X, PlayStation3 și Xbox 360, id Software urmând să organizeze o prezentare completă a noului produs în timpul E3 Media & Business Summit, care are loc în perioada 11-13 iulie, în Santa Monica, California.

MONKEY ISLAND 5?

Pirateria în 2008

Primele zvonuri legate de un eventual nou episod al aventurilor lui Guybrush Threepwood au apărut pentru prima dată pe site-ul Rumor Reporter. Conform celor publicate de aceștia, câțiva angajați cu vechime din LucasArts (care, printre altele, au lucrat la coloanele sonore din vechilor jocuri Monkey Island) au confirmat faptul că realizarea celei de-a cincea părți a aventurii cu pirați este serios luată în considerare. Compania lui George Lucas este ocupată momentan cu alte titluri (Star Wars The Force Unleashed), însă nu se exclude posibilitatea ca în 2008 să avem din nou mai multe de discutat despre pirateria din Caraibe.

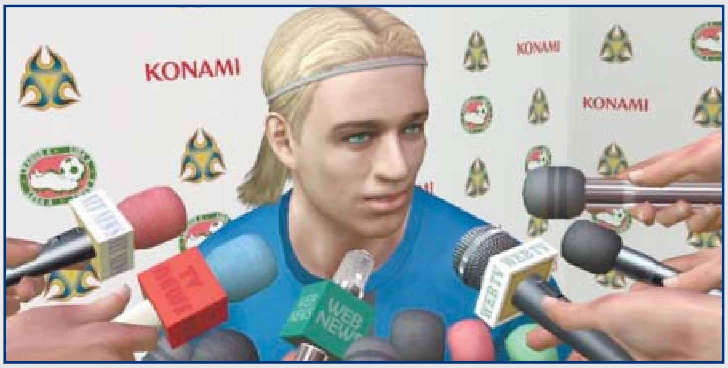
Mai mult, fansite-ul World of Monkey Island a primit de curând o serie de artwork-uri noi, realizate de nimeni altul decât Steve Purcell (creatorul Sam&Max). Interesant este însă că aceste noi desene au o mare legătură cu universul Monkey Island, unul dintre ele fiind clar o reproducere a vestitului căpitan pirat LeChuck.



Deși Purcell afirmă că "desenele nu au niciun fel de legătură cu vreun proiect «piraterești» existent sau anulat", spusele acestuia lasă loc anumitor interpretări. În plus, Purcell are legături puternice cu Telltale Games, autorii ultimelor aventuri Sam&Max, zvonindu-se că aceștia au achiziționat deja licența pentru a produce următorul joc Monkey Island. Nu în ultimul rând, Steve Purcell lucrează în acest moment la Pixar, implicarea vestitului studio de animație în proiectul Monkey Island 5 fiind la rândul ei o posibilitate demnă de luat în seamă.

FIFA 08 VS PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Lăsați-i să se pregătească de Liga Campionilor!



Așa cum era de așteptat, Electronic Arts a anunțat viitorul titlu al seriei ce încă sparge toate recordurile de vânzări pe bătrânul continent: FIFA Soccer 08.

Cei de la EA Sports se laudă deja cu doi ani de experiență în domeniul fotbalului "next gen", anunțând tot felul de îmbunătățiri mai mult sau mai puțin semnificative aduse venerabilei serii.

Pe lângă adăugirile din domeniul graficii sau al controlului, ni se promit o inteligență artificială mult îmbunătățită față de ceea ce există în acest moment pe piață, precum și un nou mod de joc numit "Be a Pro". În acest mod, jucătorii vor putea controla un singur fotbalist din echipa aleasă, restul formației fiind controlată de noul AI (în single player) sau de alți jucători umani (în multiplayer). Se dorește astfel eliminarea conceptului de joc multiplayer 1vs1, țelul celor de la Electronic Arts fiind aducerea a 22 de jucători într-un meci online, exact ca în partidele reale.

Din păcate, îmbunătățirile grafice sunt valabile numai pentru versiunea next-gen a jocului, care va fi lansată în această toamnă pe consolele de nouă generație Xbox 360 și PlayStation3. Jocul dedicat PC-ului va fi "current-gen", portat de pe versiunea de PlayStation2 a FIFA 08. De asemenea, jocul va beneficia de versiuni pentru Nintendo Wii, Nintendo DS, PlayStation Portable, precum și pentru telefoane mobile.

Reacția celor de la Konami nu s-a lăsat așteptată, aceștia anunțând Pro Evolution Soccer 2008, joc ce va fi lansat tot în această toamnă, pentru Xbox 360, PlayStation3, PlayStation2, PlayStation Portable, Nintendo DS și, bineînțeles, PC.

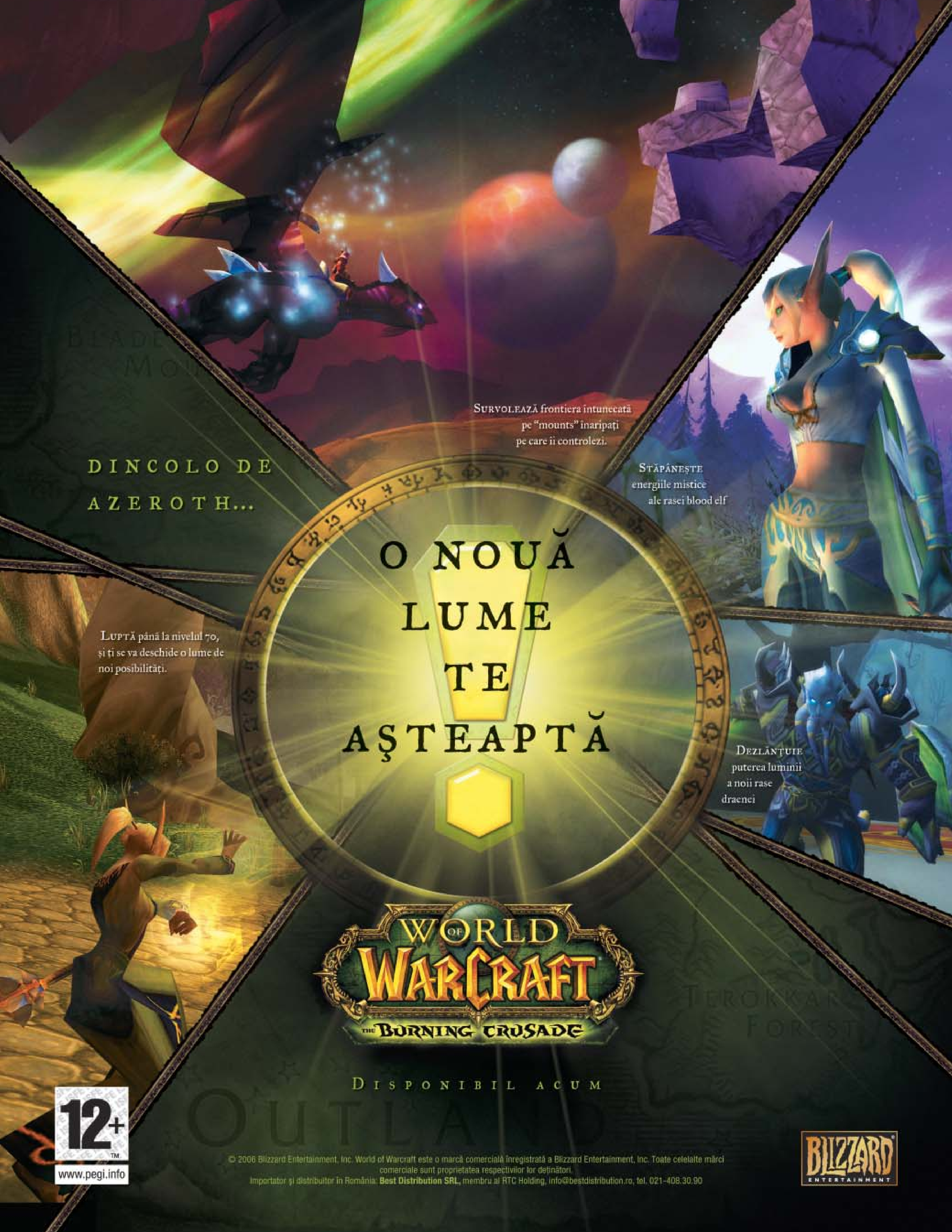
Japonezii se agață de două mari îmbunătățiri aduse jocului propriu-zis. Prima dintre acestea este noua



implementare de inteligență artificială numită Teamvision. Astfel, dacă până acum echipele controlate de calculator se limitau la a aplica tactica impusă de profilul fiecărei formații în parte, acum acestea vor fi capabile să analizeze modul de joc al utilizatorului uman și să se adapteze astfel acestuia. Jucătorii care se bazau pe anumite defecte din apărarea unor echipe, exploatându-le mai tot timpul pentru a marca goluri ușoare, își pot lua gândul de la această tactică murdară.

A doua mare îmbunătățire adusă de Pro Evolution Soccer 2008 este aspectul grafic, mult mai apropiat de termenii "next gen", pe care toată lumea îi are astăzi pe buze. Astfel, se promit detalii nemaivăzute până astăzi într-un joc de fotbal virtual, cum ar fi animațiile faciale avansate, tragerile de tricou sau petele de transpirație.

Rămâne de văzut dacă PC-ul va beneficia de versiunea next gen caracteristică consolelor Xbox 360 și PlayStation3 sau se va mulțumi cu o conversie a variantei PlayStation2, așa cum e cazul concurenței.



DINCOLO DE AZEROTH...
SURVOLEAZĂ frontiera întunecată pe "mounts" înaripați pe care îi controlezi.
STĂPÂNEȘTE energiile mistice ale rasei blood elf
O NOUĂ LUME TE AŞTEAPTĂ
LUPTĂ până la nivelul 70, şi ţi se va deschide o lume de noi posibilităţi.
DEZLĂNȚUIE puterea luminii a noii rase draenei
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
DISPONIBIL ACUM
12+
www.pegi.info
BLIZZARD ENTERTAINMENT



CHEATERS

A FI SAU A NU FI TRIŞOR

Unul din lucrurile despre care nu se discută în legătură cu jocurile sunt codurile pentru trişat. Jucătorii fie nu folosesc aşa ceva, fie nu recunosc, fie le utilizează doar ca ultimă soluţie pentru a trece de un moment foarte dificil. Voi cum procedaţi?

SUNTEM CONŞTIENŢI CĂ AM ALES UN subiect delicat. Chiar dacă aţi folosit coduri, de orice tip ar fi fost ele, sau ghiduri şi strategii, probabil n-o să recunoaşteţi. Trişatul este o activitate înfierată de majoritatea jucătorilor, la diferite niveluri de vehemenţă, dar şi de producătorii de jocuri, în special MMO-uri sau cele cu o componentă multiplayer avansată şi/sau foarte populară. Şi totuşi cheat-urile au însoţit jocurile chiar de la începuturile lor, scopul lor iniţial fiind uşurarea procedurilor de testare în timpul producţiei. Printre cele mai vechi coduri este "6031769" în Manic Miner, un joc platform realizat în 1983 pentru ZX Spectrum (o consolă pentru acasă britanică). Şi în zilele noastre cheat-urile sunt dezvoltate şi utilizate de producători pentru a le uşura munca, dar au devenit şi o metodă simplă de a termina un joc pentru aceia dintre noi care nu au răbdare, le e lene sau nu au timp de gameplay "pe bune".

Începuturile cheat-urilor se leagă în special de reprogramarea valorilor numerice înainte de pornirea jocului. Pe computerele pe 8 biţi, acest lucru era posibil cu ajutorul secvenţelor de cod POKE (comandă pentru setarea conţinutului unei celule de memorie în limbajul PEEK, realizat în Basic). Revistele epocii publicau pagini întregi de astfel de secvenţe de cod, iar de aici până la o adevărată industrie a trişării a fost un pas destul de mic.

Cheat-urile moderne nu numai că sunt realizate de producători, dar jucătorii chiar se aşteaptă ca ele să fie prezente. Coduri, trainere, editoare hex, ghiduri şi cărţi de strategii formează un complex de ajutoare puse la dispoziţia jucătorilor, majoritatea gratuit. Există şi motivaţii pentru coduri, chiar dacă puriştii le vor respinge fără ezitare: în single player, cheat-urile măresc rejucabilitatea; nu toată lumea are timp să termine un joc, astfel că trişatul este o metodă atrăgătoare pentru un casual gamer. Pe de altă parte, utilizarea de sofware extern sau de MOD-uri ridică diverse probleme din punctul de vedere al respectării Legii dreptului de autor.

Până la urmă, de ce trişăm? Ar fi patru motive majore: un blocaj de gameplay; jucătorul vrea să fie nemuritor; plictiseala; plăcerea de a te comporta urât, mai ales în multiplayer. Primul motiv este, evident, şi cel mai des invocat de jucători. Jocul este uneori realizat foarte prost, e prea greu sau jucătorul nu are experienţă. Un boss care nu poate fi omorât, un puzzle ilogic, un labirint în care te rătăceşti iremediabil sunt tot atâtea motive pentru care ai de ales: cheat sau nu mai joci deloc.

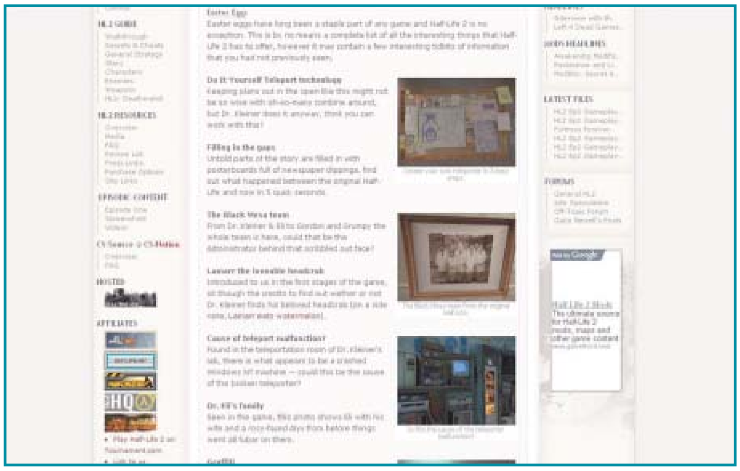
Dorinţa de nemurire este o a doua motivaţie; măcar într-un joc omul vrea să-şi transceadă condiţia muritoare şi să fie zeu. Câtă vreme acest lucru se întâmplă în single player, situaţia mi se pare acceptabilă. Dintr-o anumită perspectivă, nu poţi trişa în single player pentru că nu poţi trişa o maşină - doar un alt om poate păţi aşa ceva, iar AI-ul este şi el şmecher de multe ori. Plictiseala se adaugă şi ea la utilizarea unui cheat. Gameplay-ul poate fi plictisitor, intriga prea răsfirată, dar totuşi eşti curios să afli finalul poveştii, aşa că o metodă de a



Efectele codurilor

- **invulnerabilitate** – God Mode, o stare în care personajul nu poate fi rănit; de obicei, este de ajuns introducerea unui cod în consola jocului. Astfel de coduri au fost popularizate de jocuri ca DOOM, pentru jucătorii cu vechime IDDQD fiind o parolă arhicunoscută. Un astfel de cod nu funcționează perfect întotdeauna, de exemplu nu protejează eroul de căderea într-un abis sau se dezactivează la trecerea în alt nivel; în cele mai multe cazuri, codurile nu funcționează în multiplayer. O variație pentru God Mode este Buddha Mode, un cod care ține jucătorul la un punct de viață, în titluri bazate pe motorul Source, ca Half-Life 2 sau Vampire: The Masquerade – Bloodlines;
- **invizibilitate** – evident, jucătorul nu este văzut de inamici, frecvent codul fiind de tipul "notarget", utilizat mai ales în FPS-uri;
- **no-clip/zbor** – codul dezactivează detecția coliziunilor și permite trecerea prin ziduri sau zborul. Cel mai probabil primul "noclip" a apărut tot într-un joc idSoftware, Commander Keen. Este unul dintre codurile care pot provoca multe conflicte cu alte elemente de gameplay, ducând la crash-uri și moarte instantanee;
- **resurse infinite** – muniție, vieți, bani, pietre, lemne, mâncare sau orice alte necesități pentru a înainta în povestea jocului; extrem de util mai ales în strategii sau jocuri de tip The Sims;
- **toate obiectele/armele/personajele** – adăugarea unei salvări pentru a obține item-uri avansate sau deblocarea unor obiecte/zone ascunse pentru a obține avantaje;
- **easter eggs**/efecte bizare – ouăle de Paște sunt tot felul de bonusuri răspândite intenționat de producători pe parcursul jocului; ele pot fi obiecte sau zone secrete, dar și simple efecte amuzante și neobișnuite. De exemplu, schimbarea skin-urilor personajelor (devin portocalii sau dezbrăcate sau zombie etc.), inversarea efectelor codurilor (cheat-urile din DOOM folosite în Heretic aveau consecințe opuse), mesaje sarcastice la adresa trișorului.





sări peste niveluri sau de a le parcurge foarte repede e binevenită.

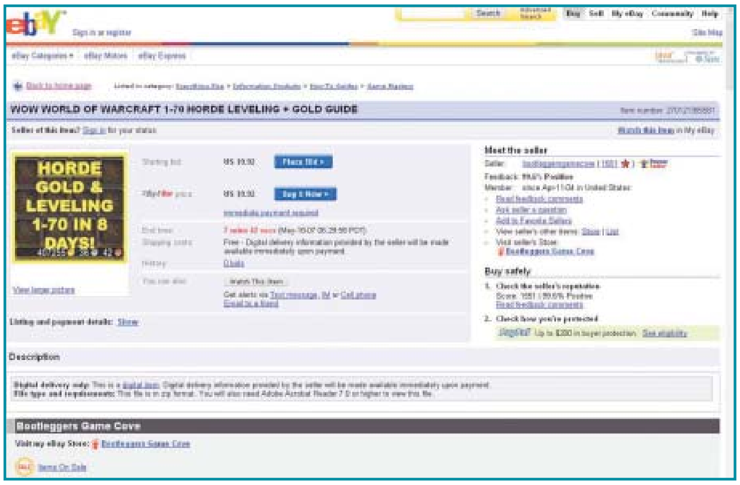
Cel mai urât mi se pare să utilizezi un cheat doar pentru a dovedi că ești cel mai tare în multiplayer. În single player nu te știe nimeni ce faci și, dacă tu nu spui, n-o să afle nimeni de God Mode. Dar jocurile multiplayer au metode de a împiedica trișorii (vezi sisteme gen PunkBuster), iar jucătorii sunt foarte duri cu cei care nu se conformează regulilor. Atunci când joci alături de oameni reali, evident că fiecare ține să aibă o șansă egală de reușită, oricare ar fi aceasta.

În funcție de poziția față de cheat-uri, există trei tipuri de trișori, conform unui studiu realizat de Mia Consalvo, profesoară la Ohio University. În rândul întâi se află puriștii, cei care nu folosesc niciun cheat sau walkthrough pentru că li se pare că se autopăcălesc. Aceștia consideră că încalcă principii morale sau etice și dispare plăcerea de a fi blocat în joc și de a te bate cu capul de toți pereții pentru a soluționa dilema.

În a doua categorie intră nehotărâții, să le zicem, cei care apelează la ghiduri sau FAQ-uri pentru a afla o soluție. Aceștia nu prea folosesc manipulări ale codului pentru a dispune de puteri nemeritate, dar preferă să afle totul despre toate secretele jocului.

Al treilea grup este alcătuit din cei care folosesc cheat-uri mereu. Ei nu se chinuiesc să considere jocul ca o lume, ci o iau ca atare: linii de cod cu care te poți juca și le poți modifica. Cel puțin în single player, orige Easter Egg, exploit, MOD sau cod este bun pentru o experiență cât mai completă și o cunoaștere detaliată a tuturor zonelor, armelor sau abilităților.

Probabil că fiecare dintre noi se recunoaște măcar un pic într-o categorie sau alta. Nu mă deranjează utilizarea unui cheat, dar există limite pe care trebuie să ni le autoimpunem pentru ca experiența de joc să nu-și piardă complet farmecul. Trișarea ar trebui să fie o soluție de ceasul al 12-lea, când toate resursele imaginative sau de răbdare s-au epuizat. Pentru că, până la urmă, un joc trebuie să fie distractiv și relaxant, nu să enerveze și să frustreze jucătorul care încearcă să evadeze din problemele sale zilnice în lumea virtuală.



METODE DE CHEAT

În funcție de complexitatea jocului, există diferite metode de a-ți ușura viața în lumea virtuală. La începuturi, în afară de editarea unor secvențe de cod, se mai foloseau **casete (cartridge)** de cheat-uri, hardware extern conectat la consola de acasă care permitea rularea unui soft special de unde se alegeau jocul și codurile corespunzătoare. Un fel de variantă antică a trainerelor actuale. Primul hardware de acest tip est Game Genie, realizate de Codemasters pentru NES, SNES, Game Boy, Mega Drive/Genesis și Sega Game Gear. Majoritatea emulatoarelor actuale pentru respectivele console conțin suport pentru Game Genie. De aceeași factură sunt Action Replay (devenit device pentru transfer de salvări) și GameShark (singurul cartridge pentru Nintendo 64, Xbox și PS2).

Emulatoarele ca VisualBoyAdvance, Nestopia, Snes9x, Project64 permit modificarea jocului chiar în timp ce acesta rulează. Unele chiar emulează hardware-ul de tip Game Genie, iar altele, ca MAME, introduc meniuri specifice pentru cheating în joc. Unul din marile avantaje ale unui emulator este posibilitatea de a salva în orice punct jocul, chiar dacă acesta nu are implementată o astfel de funcție decât pe bază de checkpoint.

Trişatul online

- **modificarea setărilor** - în general schimbarea setărilor nu poate fi considerată trişat. Dar, la extreme, unii jucători consideră mărirea luminozităţii în nivelurile întunecate sau modificarea texturilor şi modelelor drept cheating;
- **exploit-uri** – trişarea cu ajutorul unor bug-uri sau aspecte de gameplay din joc. Linia între cheat şi distracţie este şi aici subţire, pentru că unele elemente exploatate sunt foarte utile, ca bunny hopping-ul din Quake. Pe de altă parte, duplicarea obiectelor rare într-un MMO (duping) este în mod clar un cheat care debalansează economia şi afectează experienţa in-game;
- **software extern** – programe realizate special pentru a modifica jocul sau chiar codul acestuia, alterat pentru avantaje nemeritate. Aici intră wallhacking (posibilitatea de a vedea prin ziduri, mai ales în FPS-uri) sau maphacking (în strategii, pentru a descoperi baza inamică sau resursele), aimbot (setarea automată a ţintei, tot în FPS-uri; unele jocuri, ca UT 2004, au opţiune de "auto-aim" în meniuri, dar utilizarea ei este rezervată pentru jocul offline împotriva AI-ului). Macroing-ul este o altă metodă de trişare, prin folosirea unui script care permite repetarea la infinit a unei acţiuni, fără a fi nevoie de omul din spatele calculatorului. Cei care joacă MMO-uri sunt probabil cei mai familiarizaţi cu o astfel de practică;
- **ghosting** – multe jocuri permit observarea gameplay-ului fără a juca propriu-zis; astfel, observatorii le pot arăta prietenilor capcanele din niveluri sau locul unde se află inamicii. Deşi nu este un cheat în adevăratul sens al cuvântului, este o practică neplăcută;
- **deconectare** - în jocurile care ţin scoruri, este o practică utilizată pentru a împiedica înregistrarea unui meci pierdut; sau, în cazul celor care ţin servere, deconectarea jucătorilor mai abili. Deconectarea (intenţionată, nu cauzată de probleme tehnice) este acceptabilă în cazul multiplayerului, dar în cazul unui meci 1vs1 este imorală, pentru că oponentul nu va înregistra victoria;
- **rigging** – alterarea setărilor jocului sau a membrilor desemnaţi unei echipe pentru a învinge un grup cu abilităţi mai scăzute; mai rău, rigging implică arme sau echipament mai bun, ba chiar hărţi realizate în aşa fel încât să ofere avantaj unei anumite echipe;
- **ranking up** - în jocurile care au top realizat în funcţie de performanţe se pot folosi conturi false, jucătorul ajungând în fruntea listei fără să intre în competiţia propriu-zisă;
- **sharing** - în special în MMORPG-uri înseamnă utilizarea aceluiaşi personaj de către mai multe persoane. Creşte astfel timpul petrecut online, în consecinţă level up-ul şi loot-ul sunt considerabil mai rapide şi mai mari;
- **vânzări/twinking** – tranzacţiile cu bani, personaje de nivel mare şi obiecte virtuale contra bani reali nu mai sunt noi, în special pentru MMO-uri. De cealaltă parte, twinking-ul este echiparea unui personaj de nivel mic cu obiecte pe care, în mod normal, nu ar putea să le obţină; nu este neapărat un cheat, pentru că există competiţii speciale pentru astfel de personaje, ba chiar şi ghilde dedicate. Pe de altă parte, obiecte avansate pe un erou de nivel mic debalansează luptele PvP.

Editoarele de salvări permit modificarea abilităţilor unui personaj în interiorul fişierului respectiv. Editoarele hex făceau acest lucru foarte bine şi au avut o perioadă de extremă popularitate, dar apariţia utilitarelor pentru editarea jocurilor le-au făcut relativ inutile.

Trainerele sunt programe care folosesc adrese şi valori din joc pentru a permite trişarea. Practic, un trainer blochează o adresă de memorie la o anumită valoare, împiedicând-o să scadă sau să se modifice în vreun fel. Trainerele oferă de obicei mai multe opţiuni decât codurile oferite de producători, dar au şi dezavantaje. În funcţie de versiunea jocului (cu sau fără patch), ele funcţionează sau nu, pot cauza crash-uri sau probleme cu fişierele de salvări.

Codurile sunt simple combinaţii de litere şi/sau cifre utilizate pentru a modifica diferte aspecte ale unui personaj, pentru a sări peste niveluri sau pentru a accesa diverse bonusuri. La ora actuală, multe jocuri au codurile incluse şi ele sunt oferite ca bonusuri sau sunt puse pe diverse site-uri dedicate de jucătorii care îşi fac de cap prin codurile-sursă. În afară de adrese ca www.gamefaqs.com sau www.cheathappens.com, există şi programe instalabile pe computerul propriu (DLH – Dirty Little Helper), reviste cu pagini dedicate codurilor şi strategiilor optime de rezolvare a unui joc. Utilizarea acestor coduri este de obicei extrem de simplă, prin introducerea combinaţiei în consola jocului sau prin tastarea ei; pe console, deşi trişarea este mai dificilă, este posibilă şi implică de obicei apăsarea butoanelor gamepad-ului într-o succesiune anume.

Ghidurile strategice (walkthrough) sunt cărţi editate special pentru a oferi jucătorilor informaţii detaliate despre modalităţile optime de a termina un joc. Astfel de ghiduri au devenit o afacere extrem de profitabilă (Prima Games, de exemplu), dar multe dintre ele sunt puse gratuit pe diverse site-uri de către jucători care vor să-şi împărtăşească realizările şi experienţele. Aceste cărţi sunt şi nu prea considerate cheat-uri, dar ele conţin totuşi soluţiile puzzle-urilor din jocuri gen RPG sau adventure, unde o astfel de enigmă poate împiedica jucătorul să continue povestea.

Modificările codului unui joc implică schimbarea instrucţiunilor introduse de producători. La ora actuală, realizarea de MOD-uri este populară şi de dorit de către producători, dar într-o anumită măsură. Modificările totale pot fi făcute doar cu aprobarea deţinătorilor licenţei, pentru că altfel avem de-a face cu încălcarea Legii drepturilor de autor. Dacă jocul este open-source, iar codul lui este disponibil, modificările pot fi făcute fără probleme, cu condiţia ca ele să fie puse tot gratuit la dispoziţia jucătorilor (în funcţie de licenţa open-source folosită).

SOLUŢII DEDICATE

Pentru prevenirea utilizării codurilor, în special în multiplayer, există producători care au pus la punct programe specializate. Unul dintre acestea este Valve Anti-Cheat (VAC), dezvoltată ca o componentă a platformei Steam. Lansat în 2002 împreună cu Counter-Strike 1.4, VAC1 a fost menţinut până în 2004, apoi Valve a trecut la dezvoltarea succesorului său, VAC2; acesta a fost implementat în jocuri GoldSrc, Source şi Unreal Engine 2 şi inclus în SDK-ul Steam.

Ca orice program care împiedică jucătorii să trişeze, a fost acuzat sau lăudat, în funcţie de "moralitatea" celor implicaţi. Producătorii au anunţat în noiembrie 2006 că în doar o săptămână, VAC a prins peste 10.000 de trişori; la aceasta se adaugă şi faptul că, dintre cei prinşi, destul de mulţi utilizau o copie ilegală a jocului, deşi nu a fost dată publicităţii nicio statistică oficială. Cifrele ne arată clar că Valve desfăşoară o operaţiune de anvergură, lucru care nu poate decât să-i bucure pe toţi jucătorii cinstiţi.

Pe de altă parte, VAC2 a fost criticat din cauza aşa-numitului sistem de "ban întârziat" (delayed ban). Când un jucător se conectează la un server, sistemul său este scanat şi dacă sunt descoperite coduri, contul de Steam va fi marcat. Totuşi, jucătorul nu va fi eliminat şi nici nu primeşte vreo avertizare că a fost descoperit; abia după trei zile (interval de timp valabil



Coduri cu...ochi și cu sprâncene

Fie că le folosiți sau nu, sigur sunt lucruri interesante despre cheat-uri pe care ați vrea să le știți. Informații poate mai deocheate, coduri greu de crezut că și-ar face locul în unele tipuri de jocuri, mai vechi sau mai noi. Să luăm, de exemplu, seria Grand Theft Auto. Primul joc, apărut pe PSOne, avea coduri clasificate aproape cu XXX în coadă: titluri are unor reviste porno. Totuși, de la GTA ne putem aștepta la așa ceva, mai ales că natura sa nu este deloc legată de croșetat.

Legendara Lara Croft a fost și ea fugărită în versiunea originală pe tot Internetul acelui moment, doar doar va dezvălui mult-căutatul Nude Code. Cod, nu patch, atenție. Jucătorii erau absolut convinși că un astfel de cod a fost undeva ascuns de producători și ar face-o pe Lara să... dea tot jos de pe ea. Evident că un astfel de cod nu exista, lucru dovedit de hackerii care au scormonit fiecare milimetru pătrat de cod în momentul în care a apărut posibilitatea de a-l cerceta. Codul inexistent a devenit fenomen și o grămadă de oameni (aparent) normali vroiau să vadă niște pixeli despuiați, când aveau la dispoziție pe Internet poze cu femei reale. Degustibus non disputandum.

Ați auzit de Smurf's Rescue in Gargamel's Castle? Primul titlu side-scrolling de acțiune și realizat pentru Colecovision (consolă pentru acasă), Smurf's Rescue prezintă nu atât un cheat în sensul clasic, ci mai curând un secret... murdar. La finalul jocului, când Smurf ajunge în camera unde Smurfette e ținută prizonieră de Gargamel, jucătorul trebuia să procedeze astfel: întâi să înainteze spre Smurfette și apoi să se întoarcă și să plece. Ca o ultimă și disperată metodă de a atrage atenția, Smurfette își dă jos rochia! Într-un joc pentru copii, evident. Și, la fel de evident, mai există încă unii care caută un emulator ca să vadă cu ochii proprii faza.

De Metroid pentru NES ați auzit sigur. Shooter al cărui protagonist era Samus Aran, un fel de strămoș al lui Master Chief din Halo. Ei bine, jucătorii care terminau povestea în mai puțin de o oră, aveau o surpriză de proporții: Samus, fiorosul războinic, era de fapt... femeie! Poate că acum asta e o banalitate, dar la momentul descoperirii, mulți au fost complet șocați. Unele coduri ale jocului, descoperite mai târziu, o dezbrăcau pe Samus de armură și îi ofereau muniție și rachete nelimitate.

pentru VAC1, pentru VAC2 Valve nu a făcut nimic public) contul era eliminat permanent de pe serverul "VAC secure". Motivul utilizării acestui sistem este că, astfel, trișorii nu-și dau seama că au fost prinși și administratorii serverelor pot detecta mult mai mulți jucători necinstinți decât dacă s-ar da imediat alarma. Criticii arată că eliminarea întârziată le oferă trișorilor o perioadă destul de lungă în care pot activa nestingheriți, îi deranjează pe ceilalți jucători și strică sistemele de țin socoteala pozițiilor ocupate de aceștia (ladder system). Mai mult chiar, sistemul este acuzat că încurajează jucătorii cinstiți să trișeze tocmai pentru că sunt expuși la coduri o perioadă destul de lungă ca să se enerveze și să vrea să se răzbune.

Ca orice soft, și VAC a reușit să elimine jucători degeaba, pentru că sistemul său de detecție a intrat în conflict cu programe inocente, dar catalogate drept coduri. De exemplu, la începuturile lui VAC, erorile de memorie RAM erau ctalogate drept coduri; la fel și utilizarea emulatorului WineX pentru Linux (problemă rezolvată complet de-a lungul întregului an 2002) sau a HLamp, un program integrat în Winamp care permitea ascultarea muzicii în timpul jocului.

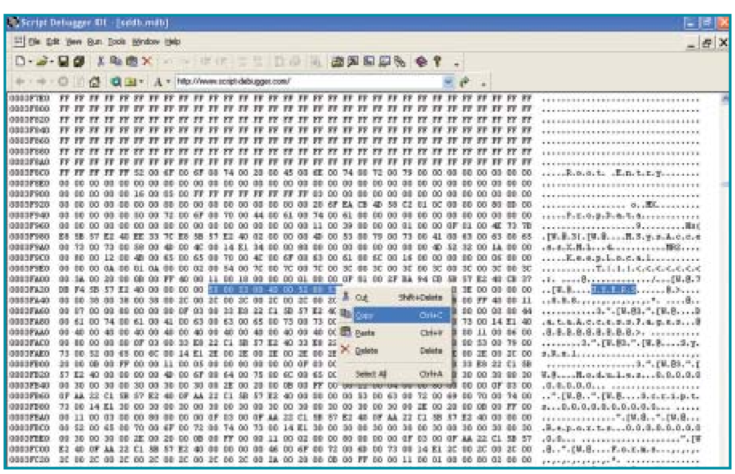
PunkBuster este poate cel mai cunoscut program anti-cheating, prezent în seria Battlefield, America's Army, DOOM3, seria Call f Duty, Quake III Arena, Rainbow Six Lockdown și Vegas, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, F.E.A.R. și anunțat pentru Enemy Territory: Quake Wars. Prima versiune a programului a fost anunțată beta pentru primul Half-Life, dar a fost integrată total în Return to Castle Wolfenstein. De obicei, jucătorii au posibilitatea de a activa/dezactiva programul, dar asta nu-l împiedică la instalare să introducă în regiștrii sistemului de operare tot felul de componente indezirabile și uneori imposibil de eliminat.

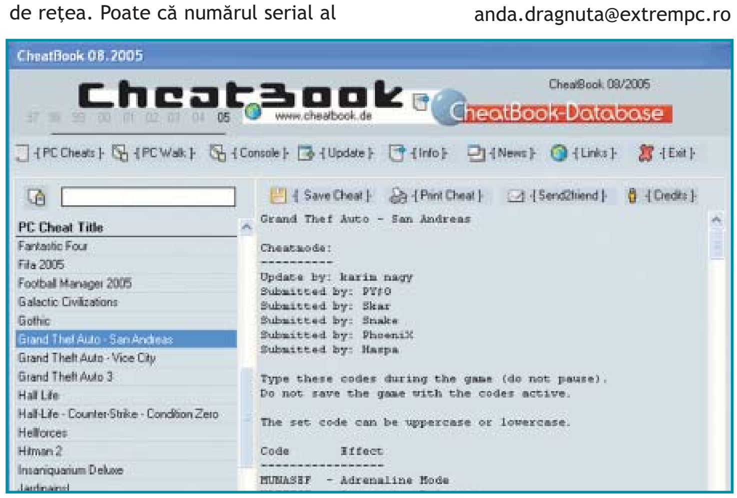
Pe lângă rutinele tipice unui astfel de program, care permit administratorilor să elimine indezirabilii trișori, PunkBuster a inițiat Hardware Bans, o metodă de eliminare bazată pe interzicerea componentelor hardware pe baza numărului unic serial al acestora. Acest tip de eliminare este permanentă și se produce dacă programul identifică acțiuni interpretabile ca atacuri la adresa funcționării normale a lui PunkBuster. Producătorii nu au dezvăluit ce componente sunt luate în calcul, dar cei interesați susțin că eliminările se fac pe baza numărului serial al harddisk-ului și a adresei MAC a plăcii de rețea. Poate că numărul serial al harddisk-ului nu merge schimbat, dar MAC-ul plăcii este simplu de modificat dacă știi unde să cauți.

DECI?

Să trișăm sau nu? Personal, sunt undeva la mijloc. Dincolo de faptul că sunt redactor, mult mai multă vreme am fost un jucător obișnuit. Și, ca mulți alții, am dat peste jocuri enervante din diverse puncte de vedere, soluția fiind un cod sau un trainer. Doar în single player, ce-i drept, pentru că pe partea de multiplayer n-am fost niciodată deranjată dacă alții erau mai buni ca mine la un joc sau altul. Evident că acum o să trageți tot felul de concluzii onerоase despre activitatea departamentului jocuri, despre care vă pot asigura totuși că nu sunt adevărate. Oricum însă, puriștii vor fi întotdeauna gata să acuze; până la urmă, este o problemă de alegere proprie, o alegere morală pe undeva. Și totuși... vreți să spuneți că n-ați tras niciodată cu ochiul când jucați ascunselea prin fața blocului? Sau nu i-ați ales pe cei mai puternici prieteni la o miuță sau la "țară, țară, vrem ostași"? Sau nu l-ați prins intenționat pe cel mai slab alergător la "sticluța cu otravă"? Poate că exemplele acestea nu le spun nimic unora dintre voi, prea tineri să vă mai fi jucat în altă parte în afară de mediul virtual. Dar joaca și jocul sunt o constantă a comportamentului uman, indiferent de spațiu și timp. Și trasul cu ochiul la ascunselea este tot un cheat, ca și codurile de viață infinită. Doar momentul și modalitatea sunt diferite. Așa că gândiți-vă bine înainte de a declara sus și tare că niciodată în viață n-ați trișat. Cel puțin în partea ludică, pentru că restul aspectelor vieții nu le vom discuta aici.

Anda Drăgnuță
anda.dragnuta@extrempc.ro





NEED FOR SPEED: PROSTREET

Drumul realist spre legalitate

Simulator

În ultimii ani, seria Need for Speed s-a axat în exclusivitate pe moda curselor ilegale de maşini, concentrându-se pe latura spectaculoasă a acestora, în detrimentul unei experienţe credibile. Pe viitor, Electronic Arts nu are de gând să renunţe la acest curent, însă promite că o dată cu viitorul joc al seriei, Need for Speed: ProStreet, lucrurile se vor schimba semnificativ.

Noul cuvânt de ordine în cadrul echipei producătoare EA Black Box este "realism". Nu vă închipuiţi totuşi că Need for Speed se va schimba peste noapte, transformându-se într-un simulator realist hardcore, care nu poate fi jucat decât cu ajutorul unui volan foarte performant. Nici pe departe. Black Box face însă eforturi serioase pentru a conferi noului NFS un aer credibil, abandonând competiţiile de pe străzile unor oraşe fictive în favoarea unei abordări mult mai apropiate de realitate. Cursele din ProStreet se vor muta pe circuite special amenajate, copiate fidel după locaţii reale. Un prim astfel de exemplu este Infineon Raceway din California, Statele Unite, circuit deja implementat în joc. Vor urma alte şi alte trasee de pe toate continentele.

În ProStreet, accentul se pune pe performanţa pură, sute de componente fiind oferite doritorilor de cai putere. Şoferii vor putea alege între o personalizare realizată în detaliu, piesă cu piesă, sau alternativele venite "la pachet" sub forma unor blueprint-uri. Se vor putea de asemenea crea blueprint-uri noi, care pot fi oferite online oricărui utilizator interesat. Nu va dispărea sistemul Autosculpt, însă fiecare modificare vizuală adusă maşinii va avea un impact drastic asupra performanţei brute. În plus, aspectul vizual al maşinii nu va mai fi atât de important, EA preferând de această dată un model de damage ultrarealist. În urma unor accidente cu adevărat spectaculoase, maşinile de peste 20.000 de poligoane se vor dezmembra piesă cu piesă, existând chiar şi posibilitatea ca acestea să se rupă pur şi simplu în două sau mai multe bucăţi (de la Carmageddon 2 nu prea s-a mai văzut aşa ceva).

Tipurile de întreceri au făcut la rândul lor trecerea spre real, speed challenge, grip, drag şi drift fiind noile probe din ProStreet. Dacă celelalte sunt familiare fanilor NFS, grip este denumirea "profesională" dată vechilor curse de circuit, exact opusul drift-ului. Maşinile trebuie setate în funcţie de proba la care doriţi să participe, un bolid preparat pentru curse de tip drag neavând vreo şansă reală de victorie într-o competiţie de tip drift.

Un alt element spectaculos al noului Need for Speed este implementarea fumului scos de maşini. Acesta va avea o importanţă capitală în ProStreet, fumul generat de cauciucuri după un burnout sau emisiile propriei ţevi de eşapament putând fi folosite fie la dezorientarea concurenţilor, fie drept "insultă" la adresa adversarului direct.

Dacă e să ne luăm după promisiunile producătorilor, ProStreet va aduce modificări importante seriei Need for Speed. Rămâne de văzut cum vor fi acestea implementate.

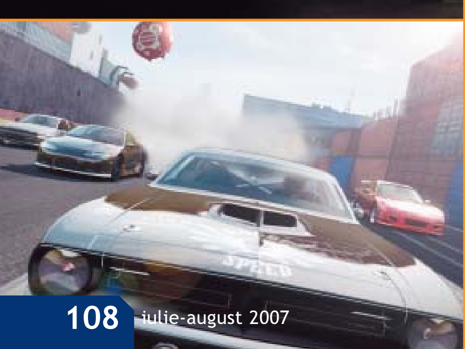
Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

"În urma unor accidente spectaculoase, maşinile se vor dezmembra piesă cu piesă."



■ PRODUCĂTOR:	EA BLACK BOX
■ PUBLISHER:	ELECTRONIC ARTS
■ WEB:	WWW.NEEDFORSPEED.COM

DATA APARIŢIEI: noiembrie 2007







CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Spunem la revedere celui de-al doilea război mondial

Acţiune

"Acţiunea va avea loc într-o realitate contemporană alternativă."

Mai tineţi minte minirevoluţiile care au avut loc pe Internet în momentul în care Activision a confirmat că partea a treia a seriei va fi lansată exclusiv pentru console? De altfel, Call of Duty 3 nici măcar nu mai era produs de aceeaşi companie care se ocupase de primele două capitole, ci de un studio-partener al celor de la Activision - Treyarch. Trădase oare Infinty Ward seria care i-a consacrat şi jucătorii de PC în acelaşi timp? În niciun caz, iar proaspăt anunţatul Call of Duty 4: Modern Warfare vine ca argument al acestei afirmaţii.

Trebuie să recunoaştem că decorul celui de-al doilea război mondial devenise deja obositor din cauza multitudinii de jocuri a căror acţiune are loc în acea perioadă. În consecinţă, Call of Duty 4: Modern Warfare, după cum o spune şi titlul, va fi plasat în prezent, într-o realitate alternativă în care terorismul îşi cam face de cap. Siguranţa planetei este ameninţată de un grup de patru terorişti de talie mondială, supranumiţi Cei Patru Călăreţi ai Apocalipsei, această situaţie nefiind pe placul autorităţilor vestice.

Call of Duty 4 va aduce din nou în prim-plan mai multe personaje principale, din forţele antitero americane, britanice şi nu numai, însă acţiunea va fi mult mai variată decât în titlurile anterioare ale seriei. Dacă la începutul unei misiuni puteţi întruchipa un personaj, perspectiva se poate schimba peste numai câteva momente, un alt soldat intrând în "vederile" jucătorului. Infinity Ward încearcă astfel să accentueze sentimentul cinematic, atât de caracteristic seriei Call of Duty. Misiunile vor purta paşii jucătorilor prin teritoriile problematice din Europa de Est, Rusia, ajungându-se până în Orientul Mijlociu. Nu vă aşteptaţi totuşi la Irak sau alte subiecte de actualitate, pe care cei din Infinity Ward doresc să le ocolească elegant.

De asemenea, se pare că nu va putea fi făcută o comparaţie între titluri precum Ghost Recon sau Rainbow Six şi Call of Duty 4. În timp ce primele se concentrează pe o abordare tactică a situaţiilor de criză, Modern Warfare pune adrenalina şi acţiunea în prim-plan. Din când în când, vom putea asista la secvenţe cinematice interactive, puse în scenă în aşa fel încât să scoată şi mai mult în evidenţă spectacolul atent regizat din Call of Duty 4.

Nici aspectul grafic nu a fost uitat, Call of Duty 4 promiţând un nivel al detaliului greu de egalat de concurenţă, la un framerate constant de 60FPS. Modelele vor beneficia de self-shadowing (adică vor emite umbre pe ele însăşi), pereţii în spatele cărora se ascund inamici vor putea fi distruşi, iar nightvision-ul va fi un adevărat deliciu. Folosind acest mod de vizualizare, vor fi vizibile razele ultraviolete emise de arme, iar soldaţii aliaţi vor putea fi uşor identificaţi datorită benzilor adezive lipite de căşti. Cei care au avut ocazia să vadă jocul în acţiune au rămas uimiţi de calitatea sa grafică, care, după spusele lor, depăşeşte cu mult până şi Gears of War.

Multiplayerul nu a fost uitat, producătorii plănuind moduri diferite de joc în funcţie de platformele pe care va fi lansat jocul (PC, Xbox 360 şi PlayStation3). Va exista un nou sistem de clase (bazate pe trei abilităţi personalizabile, dar şi o varietate mare de arme), însă jocul nu va suporta confruntări cross-platform prin intermediul serviciului Live de la Microsoft. Producătorii au luat această decizie bazându-se pe faptul că jucatorii de pe console, care au la dispoziţie doar un gamepad, nu au nicio şansă în faţa preciziei mouse-ului şi a tastaturii. Noi tindem să le dăm dreptate.

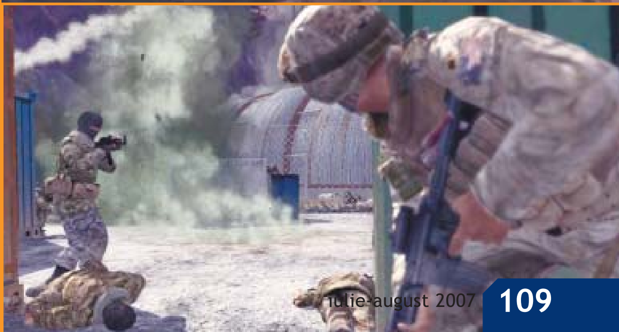
Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

- PRODUCĂTOR: INFINITY WARD
- PUBLISHER: ACTIVISION
- WEB: WWW.CHARLIEOSCARDELTA.COM

DATA APARIŢIEI: nov. 2007

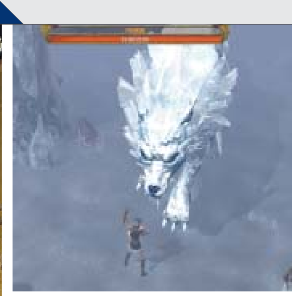








La bază avem Diablo, dar nu lipsesc nici trimiterile spre World of Warcraft.







PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** CRIMSON COW • **PUBLISHER:** CYANIDE • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.LOKI-GAME.COM

LOKI

Seth îşi face de cap.

ÎN MITOLOGIA NORDICĂ, LOKI ESTE zeul înşelătoriilor, al farselor răutăcioase, prefăcut şi cu mai multe feţe. Nu neapărat rău, Loki se distrează bătându-şi joc de alţi zei, de exemplu îi fură ciocanul lui Thor (zeul fulgerelor) sau îi lasă fără nemurire. Evident că un astfel de comportament nu scapă nepedepsit, lucru de care vă veţi ocupa, ca jucători, în RPG-ul hack'n'slash care îi poartă numele.

Totuşi, dacă aveţi răbdare să ajungeţi până la capăt, după zeci de ore de tocit butonul bietului mouse, să ştiţi că băiatul rău este altul (aparent!). Detaliile nu vi le dau, oricum nu prea există; povestea este sublimă, dar lipseşte aproape cu desăvârşire, fiind punctată doar de secvenţa cinematică de început şi dialogurile ocazionale cu zeii aferenţi fiecărei lumi: Isis la egipteni, Atena la greci, Quetzalcoatl la azteci şi Loki la nordici. Fiecare dintre aceste zeităţi are diverse misiuni pentru erou, cele patru părţi ale jocului unindu-se în final. Indiferent cu ce personaj începeţi, aveţi de ales între doi războinici (vikingul sau luptătoarea din Grecia) sau doi vrăjitori (femeia-şaman aztecă sau preotul egiptean).



Gameplay-ul propriu-zis este exact aşa cum vi-l imaginaţi probabil din momentul în care am menţionat Diablo. Click-uri la grămadă pentru a omorî cantităţi impresionante de moştri care lasă în urmă la fel de impresionante cantităţi de sânge. Ceea ce îi lipseşte jocului în profunzimea poveştii compensează din plin în bătăliile la grămadă; orele de joc sunt astfel prelungite cu mult peste normalul unui astfel de titlu, pentru că inamicii devin din ce în ce mai numeroşi pe măsură ce înaintaţi într-un nivel. În mod surprinzător, boşii nu sunt extrem de greu de bătut. Doar unul sau doi necesită o dublă distrugere pentru a lăsa în urmă inevitabila pungută cu artefacte şi/sau bani. Chiar şi răufăcătorul Seth este relativ uşor de omorât, dacă aveţi de ajuns de multe poţiuni de viaţă şi răbdare ca să-i eliminaţi şi ajutoarele.

Practic, în 90% din timp am folosit comercianţii din cele patru sate pentru a cumpăra poţiuni şi pentru a-mi elibera inventarul de obiectele inutile. În rest, nu am găsit niciun artefact util de cumpărat, toate săbiile, topoarele şi părţile de armură utilizate le-am cules de pe urma inamicilor. Doar sistemul de upgrade pentru arme cu ajutorul diverselor rune a avut ceva utilitate; posibilităţile de refacere sau acoperire a obiectelor n-au reuşit de cele mai multe ori decât să le scadă din capacităţile defensive. Şi sistemul de comerţ este ciudat, pentru că adaugă o etapă în plus la vânzare prin plasarea întâi a obiectelor într-un fel de "chioşc"; cumpărarea nu permite, de exemplu, setarea unui număr mai mare de poţiuni pentru a fi luate simultan, doar câte una, ceea ce duce la un şir inutil de click-uri.

Vizual vorbind, nu prea avem ce reproşa, Loki seamănă destul de bine cu Titan Quest. Încărcările se fac de ajuns de rapid ca să nu deranjeze; doar unele niveluri subterane sunt incredibil de întunecate şi setările jocului nu ajută cu nimic, doar cele direct din monitor. Inamicii sunt variaţi la prima vedere şi adaptaţi background-ului egiptean, grec, nordic sau aztec; apoi însă, majoritatea sunt reciclaţi şi devine plictisitor să omori acelaşi schelet sau leopard, doar cu o bară de viaţă ceva mai mare. La fel, şi majoritatea nivelurilor subterane sunt identice, fiind folosite doar trei-patru modele.

Pentru cele câteva zeci serioase de ore petrecute făcând piftie de monştri, Loki merită efortul. Evident, există şi mai multe setări de dificultate pentru curajoşii care vor să-l reînceapă, plus câteva moduri multiplayer destul de interesante; personajele online sunt stocate pe serverele producătorilor, pe sistemul Diablo, deci sunteţi feriţi de eventualii trişori. Cu mult timp la dispoziţie, monotonia de click-uri s-ar putea să vă umple zilele libere în care nu vă duceţi la mare, la munte sau la grătare.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro

VERDICT

Multe ore de joc, dar prelungite prin metode artificiale şi plictisitoare. **7**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 2.0GHz, 512MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE)



Comandantul Bill ţi-a ordonat să ieşi la rampă, Master Chief!





PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** HIRED GUN/BUNGIE • **PUBLISHER:** MICROSOFT • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.MICROSOFT.COM/GAMES/HALO2

HALO 2 FOR WINDOWS VISTA

Vine, vine Chief-ul cu spartanii!!!

HALO A CREAT TOT TIMPUL controverse între jucătorii adepţi ai bătrânului PC şi tânăra generaţie avidă de console. În momentul apariţiei sale pe Xbox, primul titlu al seriei a creat o isterie de nedescris, fiind imediat ridicat la rangul de joc suprem în rândul adepţilor consolei Microsoft. Din păcate, strategia gigantului din Redmond, de a oferi Halo pe PC câţiva ani mai târziu (când deja concurenţa depăşise din multe puncte de vedere jocul celor de la Bungie), a creat o antipatie faţă de acest titlu în rândul utilizatorilor de tastatură şi mouse. Iată că Microsoft a recidivat în acest an, oferind Halo 2 pentru PC la trei ani de la apariţia originală pe Xbox. Mai mult, pentru a încinge şi mai tare spiritele, jocul nu este oferit decât pentru noul Windows Vista, fără vreun motiv temeinic.

Înainte de a continua, trebuie să recunosc că am fost un fan înrăit al primului joc din serie, pe care, în ciuda aspectului grafic prăfuit, l-am considerat la vremea lui o îmbinare perfectă între cele două mari încrengături ale genului FPS. Halo a reuşit să ofere inamici "la kil" şi acţiune furibundă (asemenea unor titluri precum Serious Sam sau Painkiller), însă a combinat aceste elemente cu o poveste interesantă, bazată pe obiective şi personaje bine conturate. Din păcate, versiunea de PC, Halo: Combat Evolved, s-a dovedit a fi slab optimizată pentru calculatoarele acelor vremuri.

Iată că acum, în 2007, acelaşi lucru se întâmplă şi cu Halo 2, cu două mari modificări însă: Windows Vista şi Games for Windows Live. Vom ajunge la fiecare subiect în parte şi îl vom trata ca atare.

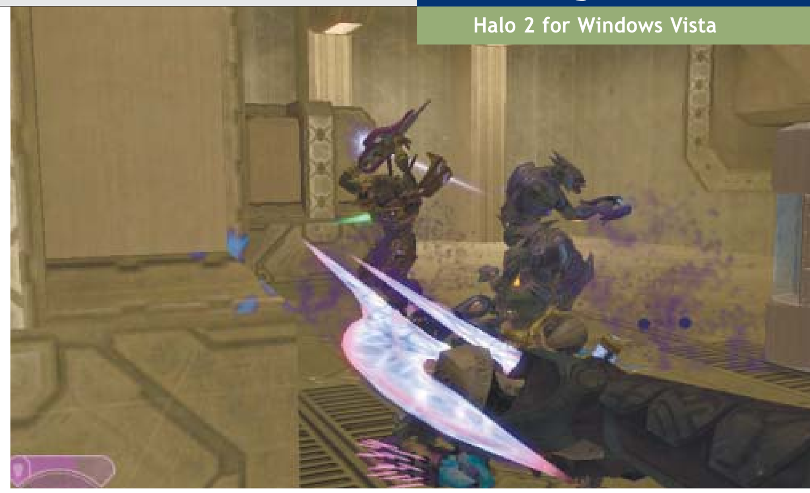
Halo 2 reia acţiunea la scurt timp după distrugerea lumii inelare numite Halo: Master Chief şi forţele pământene sărbătoresc victoria, dar navele Covenant (inamicii din prima parte) apar din nou în peisaj. Chiar dacă pare banal la început, firul epic din Halo 2 este cu mult peste medie. După o invazie asupra Pământului respinsă în ultimul moment, forţele Covenant sunt urmărite de echipajul lui Master Chief printr-o gaură de vierme. În acelaşi timp, suntem puşi faţă în faţă cu destinul unuia dintre comandanţii armatei Covenant din primul joc, devenit acum Arbiter (un soi de salvator martir al speciei). Pe parcursul jocului veţi avea ocazia să-i controlaţi fie pe Master Chief, fie pe Arbiter-ul Covenant, lucru care aduce destul de multă variaţie în gameplay.



Şi pentru că tot veni vorba de jucabilitate, aş îndrăzi să spun că Halo 2 stă ceva mai bine aici decât predecesorul său. Acum există opţiunea de a purta câte o armă uşoară în fiecare mână, atât Master Chief, cât şi Arbiter-ul devenind astfel nişte maşini de ucis greu de stopat. Din păcate, grenadele, atât de importante în serie, nu pot fi folosite în această situaţie. Locul assault rifle-ului, pe care l-am apreciat mult în

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 2.0GHz, 1GB RAM, 128MB Video (Windows Experience Rating: 3.00) • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-16 (ONLINE)











primul joc, a fost luat de un battle rifle, echipat cu lunetă, însă ceva mai ineficient, forțat fiind să tragă doar în rafale. Şi să nu uităm de sabia de energie a Arbiter-ului, un deliciu pentru cei care își mai aduc aminte de coasa din Undying. Un mare avantaj al Halo 2 față de prima parte este varietatea peisajelor. Daca în primul Halo aveai senzația aceea deranjantă de niveluri realizate prin metoda copy/paste, Halo 2 reușește în mare parte să spele aceste păcate.

Totuși, cel de-al doilea titlu al seriei nu reușește să treacă peste condiția de joc vechi, depășit tehnic pentru ziua de astăzi. Capitolul aspect grafic în Halo 2 poate fi împărțit în două mari subdiviziuni: jocul propriu-zis și secvențele cinematice. Dacă primul este șters, complet depășit în comparație chiar și cu jocuri cu vechime pe PC, secvențele cinematice arată grozav. Culmea este că și acestea sunt randate în timp real de motorul grafic al jocului. Cantitatea de detaliu și finisarea le ridică însă mult peste scenele obișnuite din joc.

Din păcate, deși aspectul grafic lasă de dorit, optimizarea este din nou la pământ și în acest al doilea titlu al seriei pe PC. Pur și simplu 1GB de memorie RAM nu este de ajuns pentru Halo 2 (joc ce rula pe Xbox cu numai 64MB RAM), 2GB fiind un minim recomandat atât pentru jocul propriu-zis, cât și pentru sistemul de operare din spatele său. Trebuie spus că Halo 2 nu folosește DirectX 10, Microsoft încercând totuși să justifice exclusivitatea pentru Windows Vista prin două găselnițe absolut inutile.

Prima dintre ele poartă impresionantul nume de Tray'n'Play, oferind practic posibilitatea de a porni și juca Halo 2 în timp ce acesta se instalează pe harddisk. Din păcate, am remarcat anumite erori de randare în momentul în care jucam folosind aceasta metodă. În plus, nu știu pe cine deranjează să aștepte zece minute pentru ca jocul să se instaleze complet înainte de a-l porni.

Din păcate, Games for Windows Live este cea de-a doua inutilitate adăugată forțat de Microsoft în joc. Pentru a vă scuti de comentarii inutile, serviciul Microsoft nu funcționează. Pur și simplu profilul pentru care am stat un sfert de oră să completez formulare nu a fost apoi recunoscut de joc. Iar încercarea de a crea un nou profil cu același nume nu a fost acceptată pe motiv că respectivul nume este deja folosit. Fără Live, luați-vă adio de la multiplayer, lista de jocuri detectate fiind goală tot timpul, în ciuda încercărilor mele disperate de a lua parte la o confruntare online. Un posibil motiv ar fi lipsa României de pe lista țărilor acceptate de Live (am folosit totuși United Kingdom pentru a-mi crea profilul).

Mi-au plăcut în schimb meniurile, perfect adaptate fie mouse-ului, fie controller-ului Xbox 360 (suportat în mod nativ de joc). Ce nu mi-a plăcut însă a fost modul destul de dubios în care se realizează ochirea cu ajutorul mouse-ului, senzitivitatea fiind mult prea mică și afectată în același timp de un lag ciudat. Chiar și dacă este setat pe valoarea sa maximă de senzitivitate, controlul cu ajutorului mouse-ului nu mi s-a părut tocmai potrivit în Halo 2. În schimb, jocul a fost perfect jucabil cu gamepadul de Xbox 360 (o unealtă din ce în ce mai folositoare chiar și jucătorilor de PC).

Din păcate, campania single player frumos dezvoltată, povestea alertă și secvențele cinematice arătoase pălesc în fața unor elemente nedorite precum optimizarea neglijentă sau cerințele software (Windows Vista, Games for Windows Live) complet inutile. Deși Halo 2 o merită, echipa producătoare pur și simplu nu și-a dat silința îndeajuns de mult.

Cosmin Aioniță
cosmin.aionita@xtrempc.ro

PRO

- acțiunea furibundă tipică seriei
- firul epic dezvoltat, pus în valoare de secvențe cinematice reușite
- îmbunătățirile de gameplay, două personaje jucabile

CONTRA

- Games for Windows Live
- nu rulează decât pe Windows Vista
- optimizarea dezamăgitoare în comparație cu aspectul grafic

JOCURI ALTERNATIVE

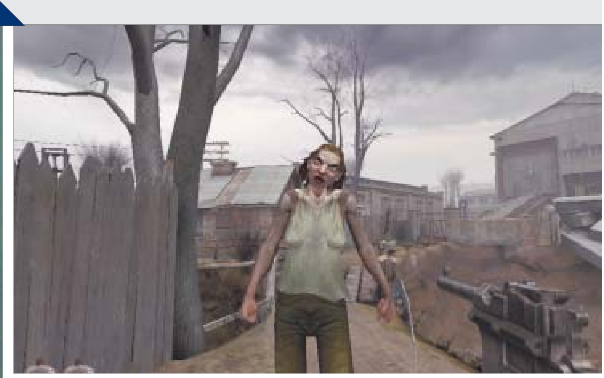
- Halo 2 for Windows Vista
- Halo: Combat Evolved
- Quake 4

VERDICT

Halo 2 rămâne de referință pe Xbox, sabotat din păcate pe PC de asocierea cu Vista și Games for Windows Live.

7.5


Gura mareeee... Aaaaaaa...





PREŢ: N/A • **PRODUCĂTOR:** DIGITAL SPRAY • **PUBLISHER:** 1C COMPANY • **DISTRIBUITOR:** N/A • **WEB:** WWW.YOUAREEMPTY.COM

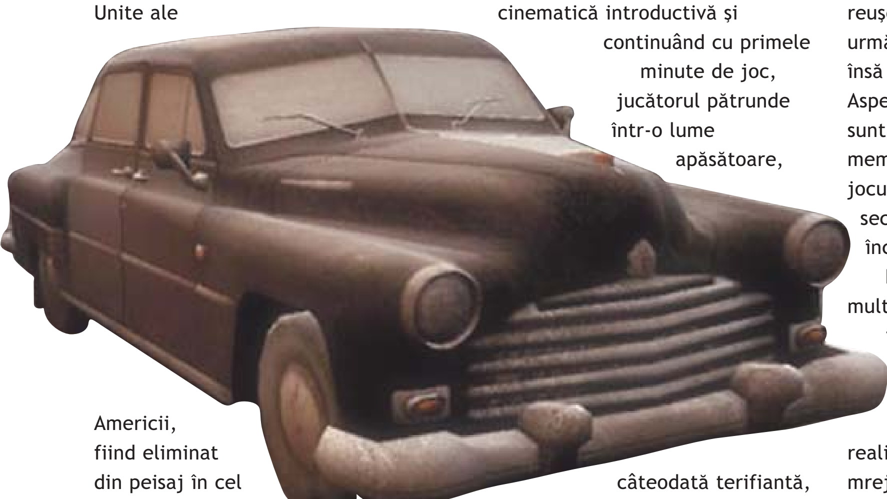
YOU ARE EMPTY

Gol, dar nu fără conţinut

ÎN MOMENTUL ÎN CARE M-AU anunţat colegii că a venit un joc nou - You Are Empty - la testare, am crezut că îşi bat joc de mine. Titlul îmi era oarecum familiar, însă trecerea timpului îmi erodase aproape complet interesul manifestat pentru acest joc. You Are Empty a fost anunţat acum mulţi ani, însă lipsa detaliilor furnizate de echipa producătoare în decursul acestei perioade l-a îngropat definitiv în maldărul de shootere "next gen" apărute recent.

Realitatea alternativă din You Are Empty prezintă o Uniune Sovietică mai puternică decât oricând, principalul inamic, Statele Unite ale Americii, fiind eliminat din peisaj în cel de-al doilea război mondial. Societatea comunistă a anilor '50 vroia însă să evolueze, iar experţii militari au creat un soi de virus biologic menit să transforme orice fiinţă vie într-o maşină de ucis. Voit sau nu, sovieticii scapă virusul în propria ogradă, transformându-şi poporul într-o armată de zombie fără suflet, dar cu o mare sete de sânge. Chiar înaintea acestor evenimente nefericite, personajul principal, lovit fiind de o maşină, este internat într-un spital.

Ceea ce place încă de la început la You Are Empty este atmosfera pe care realizatorii ruşi au reuşit să o creeze. Pornind de la secvenţa cinematică introductivă şi continuând cu primele minute de joc, jucătorul pătrunde într-o lume apăsătoare, câteodată terifiantă, uneori doar ironică la adresa culturii comuniste a acelor ani. Locaţiile din You Are Empty sunt realizate cu o atenţie deosebită la detaliu, chiar dacă motorul grafic nu este tocmai modern. De altfel, acest joc al contrastelor va continua pe toata durata aventurii sovietice.



Trebuie menţionat că, dacă nu sunteţi un admirator al "frumosului morbid", al peisajelor decadente ale unei culturi moarte şi îngropate de mult, You Are Empty are toate şansele să nu vă capteze atenţia nici măcar o jumătate de oră. Jocul propriu-zis este un FPS modest, realizat în stil vechi. Atât armele, cât şi inamicii îşi fac treaba, însă nu reuşesc să impresioneze. Aceştia din urmă nu sunt gândiţi tocmai rău, însă realizarea lasă totuşi de dorit. Aspectul şi comportamentele lor sunt prea generice pentru a-i face memorabili. Dacă ar fi să judecăm jocul doar după calitatea secvenţelor de acţiune din el, nota încasată nu ar fi prea strălucită.

Din fericire, You Are Empty este mult mai mult decât un shooter insipid. Atmosfera atât de apăsătoare, locaţiile familiare nouă, est-europenilor, şi, nu în ultimul rând, sunetul excelent realizat atrag jucătorul răbdător în mrejele spaţiului virtual sovietic şi nu îl mai lasă să scape până la sfârşitul campaniei single player. Din păcate, producătorii se pare că nu au mai avut timp pentru a implementa şi un modul multiplayer.

După cum aminteam mai sus, tehnologia din spatele jocului nu este tocmai nouă, însă este folosită cu cap. You Are Empty rulează foarte fluid cam pe orice sistem contemporan, abundă în elemente de detaliu şi conţine un foarte reuşit sistem de ragdoll (fizica cadavrelor). Din păcate, există probleme de compatibilitate, secvenţele video utilizează un codec exotic (prezent totuşi pe discul de instalare), iar jocul nu e tot timpul de acord să pornească "la prima cheie".

Deşi per total You Are Empty nu reuşeşte să se ridice la nivelul aşteptărilor, măcar pentru amtosfera grea şi level designul deosebit şi tot merită să-l încercaţi.

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

VERDICT

Atmosfera deosebită îi aduce un punct în plus. **7**

SISTEM NECESAR: **Procesor** Pentium 4 2.4GHz, 512MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1



După doi ani, Codemasters revin cu un Colin McRae semnificativ tunat.





PREŢ: 159.89 RON • **PRODUCĂTOR:** CODEMASTERS • **PUBLISHER:** CODEMASTERS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.CODEMASTERS.CO.UK/DIRT

COLIN MCRAE: DIRT

Prin praf şi noroi spre victoria finală

DIN 2005, SCOŢIANUL NOSTRU preferat a dispărut de pe monitoare, preferând probabil competiţiile reale în locul motoarelor virtuale. Iată totuşi că, după superbul ToCA Race Driver 3, Codemasters s-au întors la seria Colin McRae cu un joc care extinde mult opţiunile şi aduce un aspect vizual nou-nouţ. Îmi amintesc că în 2005 prezentarea făcută în acea vreme de Bogdan Bridinel acuza jocul de o încremenire în spaţiu şi timp, cu aceleaşi şi aceleaşi curse. De data aceasta, experienţa ToCA îşi spune cuvântul.

Trei moduri principale de joc îi întâmpină pe şoferii virtuali: Career, Championship şi Rally World. Pentru împătimiţii PC-ului, interfaţa s-ar putea să fie un mare minus, pentru că vine direct din variantele de consolă cu mesaje gen "nu închide computerul câtă vreme se face o salvare". În rest, opţiunile sunt destul de clar prezentate, deşi o să dureze un pic să vă obişnuiţi cu structura cam stufoasă tipică aceloraşi console. Ceea ce este ciudat însă, toate tutorialele şi prezentările nu sunt făcute de numitul Colin McRae. De fapt, acesta apare doar în titlu, restul indicaţiilor fiind oferite de Travis Pastrana, un american legendar în lumea motocrosului, dar nou-venit în praful şi noroiul raliurilor. Probabil kilt-ul, accentul şi seriozitatea scoţianului nu mai atrag la fel de tare ca un american nebun care se poate da peste cap cu motorul. Dar să revenim la cele trei moduri.

Career are o prezentare piramidală cu şase tipuri de curse: raliul obişnuit (sub formele RWD, FWD şi 4WD – tracţiune faţă, spate şi 4x4), Crossover, Rally Raid, Rallycross, CORR şi Hill Climb. Începând cu secţiunea unu, fiecare parte are 11 curse diferite, numărul loc scăzând pe măsură ce înaintaţi spre vârful piramidei. Progresul este asigurat de numărul de puncte obţinute, iar între curse puteţi cumpăra şi modifica o serie de maşini ce se deblochează pe parcurs. Suma câştigată depinde de nivelul de dificultate ales, la fel şi duritatea cu care se desfăşoară cursele şi cât damage suportă maşina. Evident că la un moment dat tipurile de curse vor începe să semene între ele, dar amestecarea lor dă senzaţia unui joc mai mare, mai variat. Iar jucătorul este obligat să se adapteze la stiluri de condus



diferite, chiar dacă diversitatea lor este mai mică decât în ToCA 3.

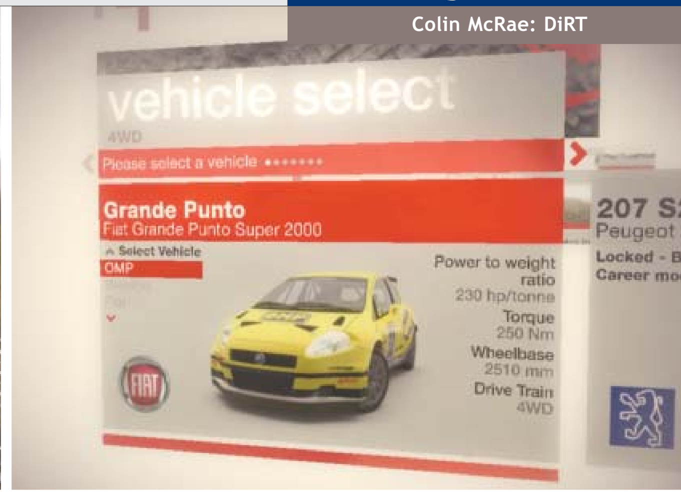
Modul Championship oferă gameplay-ul clasic al seriei, cu şase etape point-to-point în ţări ca Germania, Japonia, Spania sau Australia şi o etapă superspecială Crossover. Traseele sunt cele reale, la fel şi circuitele Rallycross şi CORR; doar traseele Raid şi etapele Crossover sunt inventate. Rally World este doar un nume mai special pentru un mod free ride.

Stilul de conducere a maşinilor este de ajuns de arcade ca să-i supere pe fanii simulatorului adevărat de tip Richard Burns Rally; pe tastatură cel puţin, comenzile sunt mult prea sensibile, iar maşina sare, ia curbele şi frânează în mod nerealist. Oricum, diferenţele între clasele de maşini se simt, iar un Subaru Impreza cu tracţiune integrală se conduce altfel decât un Opel Corsa sau o Lancia Stratos. Dacă acestea vi se par maşinuţe de jucărie, luaţi camioanele din Hill Climb (de fapt doar capul tractor cu un spoiler uriaş numai bun să distrugă mediul înconjurător). Pentru clasici, au fost introduse Audi Sport Quattro S1 sau Renault 5 Maxi, dar şi maşinării noi, ca Lotus Exige sau Mitsubishi Evo IX. Nici buggie-urile

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 3.0GHz, 1024MB RAM,128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-100 (ONLINE)













din cursele CORR nu sunt de lepădat, dar tind să fie mai fragile şi cu un control mai nărăvaş. Teoretic, a fost abandonat sistemul de construcţie a maşinilor care dădea impresia că se mişcă în jurul unui ax central. Acum a fost implementat un model fizic bazat pe patru puncte, dar, chiar şi aşa, rămâne impresia că roţile nu au fiecare mişcare independentă.

În afară de cel mai uşor nivel de dificultate, orice maşină poate fi complet distrusă şi scoasă din uz; damage-ul funcţional include motorul, cutia de viteze, eşapamentul, caroseria, suspensiile, roţile, cu un grad diferit de vizibilitate; opţiunile de modificare sunt şi ele bogate, îmbunătăţind performanţele în mod util, mai ales spre finalul carierei. Partea de multiplayer s-ar putea să aducă mai multe nemulţumiri decât modurile single player. Deşi numărul de competitori urcă la 100, de fapt fiecare jucător se regăseşte singur pe traseu, la final fiind afişate rezultatele tuturor. Opţiunile sunt limitate la curse point-to-point Hill Climb şi Rally; e păcat, pentru că toate traseele şi cursele ar fi oferit o durată mult mai mare de viaţă jocului, deşi ar fi putut pune probleme din cauza cerinţelor de sistem şi a unui foarte posibil lag.

Dacă gameplay-ul propriu-zis este supus subiectivităţii fiecărui jucător în parte, aspectul grafic o să mulţumească pe toată lumea. Nu că aţi avea prea mult timp să urmăriţi norii de praf, caroseriile îndoite, tufişurile jumulite şi oponenţii blocaţi printr-un colţ de câte un mic bug. Abia la replay îţi dai seama că jocul arată foarte bine, maşinile au toate detaliile necesare, doar cantitatea de bloom s-ar putea să jeneze uneori privirea. Din păcate, tot nu e clar cât de departe te poţi abate de la pista de concurs; în niciun caz nu am reuşit să tai curbe, ceea ce în viziunea jocului mi-ar fi oferit un avantaj necinstit. S-a întâmplat ca la o izbitură mai puternică maşina să rămână agăţată de un parapet, fără a o mai putea scoate de acolo. Sunetele însoţitoare sunt potrivite pentru motoarele şi turbinele de sub capote. Din păcate, modelul de damage şi aspectul vizual elaborat cer imperativ şi un sistem de ultimă oră. Un procesor de 3GHz este minimul necesar, cu 1GB RAM şi o placă cu Pixel Shader 3 obligatoriu. Dacă aţi câştigat la LOTO, vă recomandăm achiziţionarea imediată a unui Core 2 Duo, 2GB RAM şi o placă video "prăpădită" cu 768MB. Mofturi, o să ziceţi, dar DiRT nici măcar nu porneşte pe sisteme mai jos de Athlon64, care nu au SSE 2 (un set de instrucţiuni suplimentare care permit procesarea simultană a mai multor pachete de date în virgulă mobilă sau fixă).



Oricât ar fi de enervante unele aspecte din DiRT (cel tehnic, mai ales), jocul reuşeşte să aducă un suflu nou în formula îmbătrânită a seriei. Nu-l avem pe Colin, dar avem tipuri noi de curse cu tot felul de maşini într-un mod carieră nou. Grafica arată superb, păcat de multiplayerul mai puţin lucrat, dar DiRT iese oricum în faţă ca un simulator de calitate, potrivit atât pentru împătimiţi, cât şi pentru şoferii începători.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro

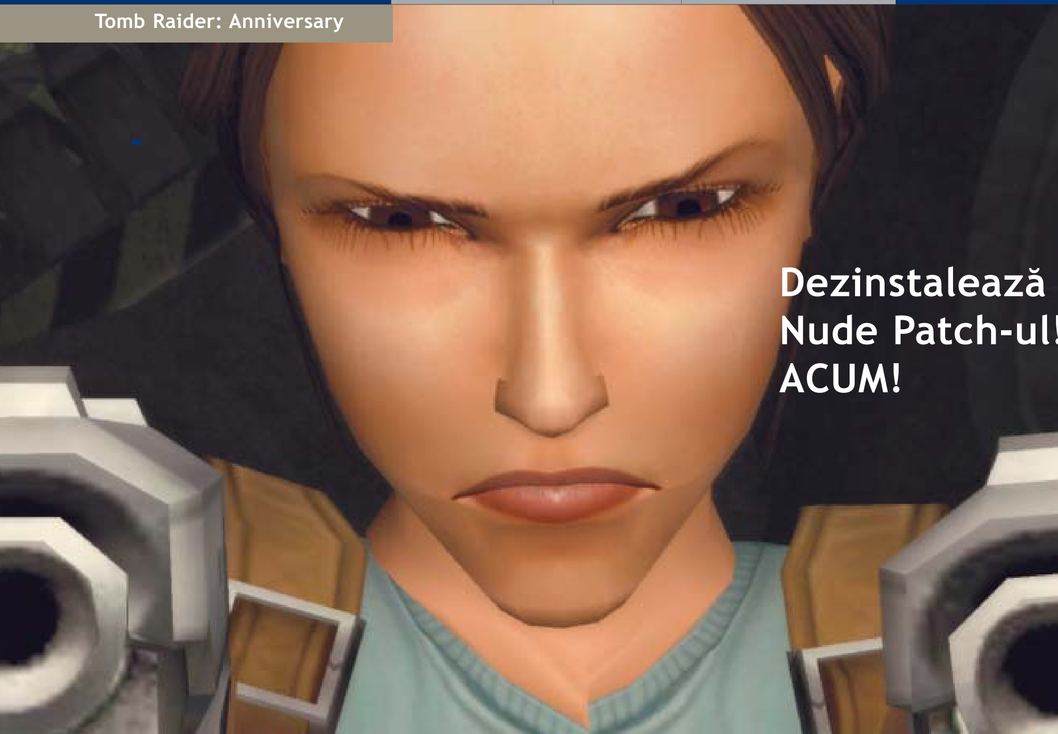
PRO
- noi genuri de curse, pe lângă raiul standard
- maşini şi trasee în mare parte licenţiate
- grafică şi efecte reuşite

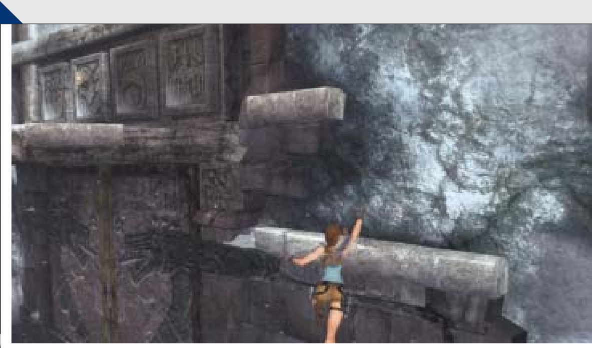
CONTRA
- cerinţe de sistem uriaşe
- handling cam neplăcut, cel puţin pe tastatură
- multiplayer interesant doar în teorie

JOCURI ALTERNATIVE
- Colin McRae: DiRT
- Colin McRae Rally 2005
- Xpand Rally Xtreme

VERDICT
Cel puţin pe PC, este cea mai bună şi cam singura opţiune în acest moment.

8.5







PREŢ: 119.97RON • **PRODUCĂTOR:** CRYSTAL DYNAMICS • **PUBLISHER:** EIDOS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.TOMBRAIDER.COM/ANNIVERSARY

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

La mulţi ani, domnişoară Croft!

ÎN 1996 ERAM DOAR UN PUŞTI care păşea timid într-o lume nouă, în care termeni precum Windows 95 sau DirectX începeau să se impună în faţa clasicelor MS-DOS şi Norton Commander. Cititoarele CD-ROM luau încet încet locul deja depăşitelor unităţi de dischetă, iar producătorii de jocuri deja profitau la maximum de noul format pe care îl aveau la dispoziţie. Astfel, unul din primele jocuri "full CD" pe care am avut atunci ocazia să le încerc a fost Tomb Raider, o combinaţie ingenioasă de acţiune şi mai ales aventură, prezentată într-o grafică 3D revoluţionară pentru acea vreme. Realizat după modele acelor vremuri (filme prerandate din plin, track-uri audio pe CD), jocul a fost un succes enorm, iar eroina sa - eterna Lara Croft - a dobândit o popularitate imensă. Din păcate, echipa producătoare de la Core Design a ales, în anii ce au urmat, să lanseze continuare după continuare, fiecare titlu nou depărtându-se din ce în ce mai mult de ceea ce însemnase primul Tomb Raider. Totul a culminat cu severul eşec numit Tomb Raider: Angel of Darkness, joc ce a pecetluit despărţirea definitivă dintre licenţa Tomb Raider şi studioul Core Design. Eidos a mizat pe autorii seriei Legacy of Kain - Crystal Dynamics - pentru a purta stindardul Larei mai departe, iar părinţii lui Kain şi Raziel nu au dezamăgit: Tomb Raider: Legend a fost un joc bun ce a reuşit anul trecut vânzări demne de invidiat.

Astfel, Lara Croft a împlinit un deceniu pe monitoarele noastre, Eidos considerând că fanii loiali ai seriei merită o recompensă pentru fidelitatea lor. Aşa a luat naştere Tomb Raider 10th Anniversary, redenumit apoi doar Anniversary, o nouă aventură a Larei, bazată pe evenimentele ce au avut loc acum mai bine de zece ani.

Toţi cei care au avut ocazia sa încerce primul Tomb Raider se vor simţi ca acasă încă din primele momente ale intro-ului din Anniversary. Personajele au rămas aceleaşi, locaţiile importante reproduse fidel, iar puzzle-urile revizuite. De altfel, Anniversary poate fi numit un remake al primului joc, ambalat într-o prezentare modernă, dar în acelaşi timp realizat cu foarte mult bun gust.

Primul lucru care poate fi observat este cât de mult au evoluat grafica şi tehnologia din 1996 şi până astăzi. Tomb Raider: Anniversary foloseşte motorul grafic din precedentul joc - Legend - şi, pentru un titlu lansat numai pe PC şi PlayStation2, arată extraordinar. Este adevărat, efectele "Next Generation" prezente în Legend nu au mai fost implementate, însă nu au fost uitate totuşi artificiile grafice precum depth of field, light bloom sau motion blur. Secvenţele cinematice, precalculate în vechiul titlu, sunt realizate aici cu ajutorul motorului grafic, în timp real, şi arată cum nu se poate mai bine. Şi pentru ca tabloul să fie complet, jocul rulează foarte bine pe calculatoare ale căror configuraţii pot fi considerate depăşite de ani buni (plăci video precum GeForce3 pot încă rula Tomb Raider: Anniversary la un framerate decent).

Aspectul grafic nu este singurul loc unde jocul a fost serios îmbunătăţit. Schema de control din Legend îşi face apariţia şi în Anniversary, permiţând producătorilor complicarea anumitor puzzle-uri, care pot fi totuşi recunoscute cu uşurinţă de veteranii seriei. De altfel, Anniversary, prin level designul său, scoate în evidenţă cât de mult au involuat jocurile video în acest interval de zece ani. Fiecare nivel este o înşiruire de temple, morminte, caverne sau săli uitate de lume, fiecare dintre aceste încăperi reprezentând un puzzle. Fie că avem de-a face cu puzzle-uri de tip platformă (în care decorul trebuie

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.4GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1







atent analizat pentru a determina elementele și combinația de mișcări de care Lara se poate folosi pentru a ieși din încăpere), fie că suntem puși față în față cu enigmele civilizațiilor de mult apuse, jucătorul trebuie să gândească nonstop care va fi pasul următor. Din acest punct de vedere, Anniversary este chiar mai intens decât orice joc de aventură pură apărut în ultimii ani.

Chiar și natura inamicilor, toți de origine animală și relativ ușor de învins, accentuează și mai mult faptul că avem de-a face cu un titlu orientat serios pe aventură și explorare, așa cum ar trebui să fie orice Tomb Raider. Din păcate, oponenții din joc (lilieci, urși, lupi, pantere etc.) nu dau dovadă de o inteligență artificială prea ridicată, fiind de cele mai multe ori foarte ușor de eliminat. Bineînțeles că nu au fost uitate figurile iconice ale primului Tomb Raider, T-Rex-ul din Peru, precum și centaurii din Grecia făcându-și din nou apariția în Anniversary.

Sistemul de luptă a fost păstrat aproape neschimbat față de cel din Legend, cu o adiție importantă însă. În anumite momente tensionate din timpul luptelor (mai ales cele cu boșii), Lara poate executa anumite manevre de evaziune în slow motion, ce pot fi urmate de un head shot de cele mai multe ori mortal. Dacă împotriva inamicilor normali acest sistem nu este o necesitate, majoritatea boșilor nu pot fi învinși fără a recurge la aceste mișcări.

Sunetul este de asemenea un capitol la care s-a lucrat foarte mult în Anniversary. În timpul momentelor de explorare, locul coloanei sonore este luat de zgomote din mediul înconjurător, care accentuează și mai mult senzația profundă de singurătate atât de prezentă în acest joc. Evenimentele importante sunt punctate de secvențe audio extrase direct din soundtrack-ul jocului de acum 11 ani, care sună impresionant chiar și acum.

Tomb Raider: Anniversary are o durată de joc dublă față de Legend, fiind fără urmă de îndoială cartea lipsă a careului de ași format din primele jocuri ale seriilor Prince of Persia și Tomb Raider, precum și mai recentul Sands of Time. Este totuși păcat că a trebuit să se realizeze un remake după un joc atât de vechi pentru a se atinge din nou standardul calitativ caracteristic acelor vremuri.

TOMB RAIDER 1 VS TOMB RAIDER ANNIVERSARY



Cosmin Aioniță
cosmin.aionita@xtrempc.ro

PRO

- explorare și puzzle-uri în detrimentului acțiunii
- motor grafic arătos și foarte bine optimizat
- tot ce a făcut din Tomb Raider 1 un hit

CONTRA

- camera neascultătoare în unele situații
- oponenții cam tâmpiței, chiar dacă sunt animale
- nu are efecte grafice Next Gen

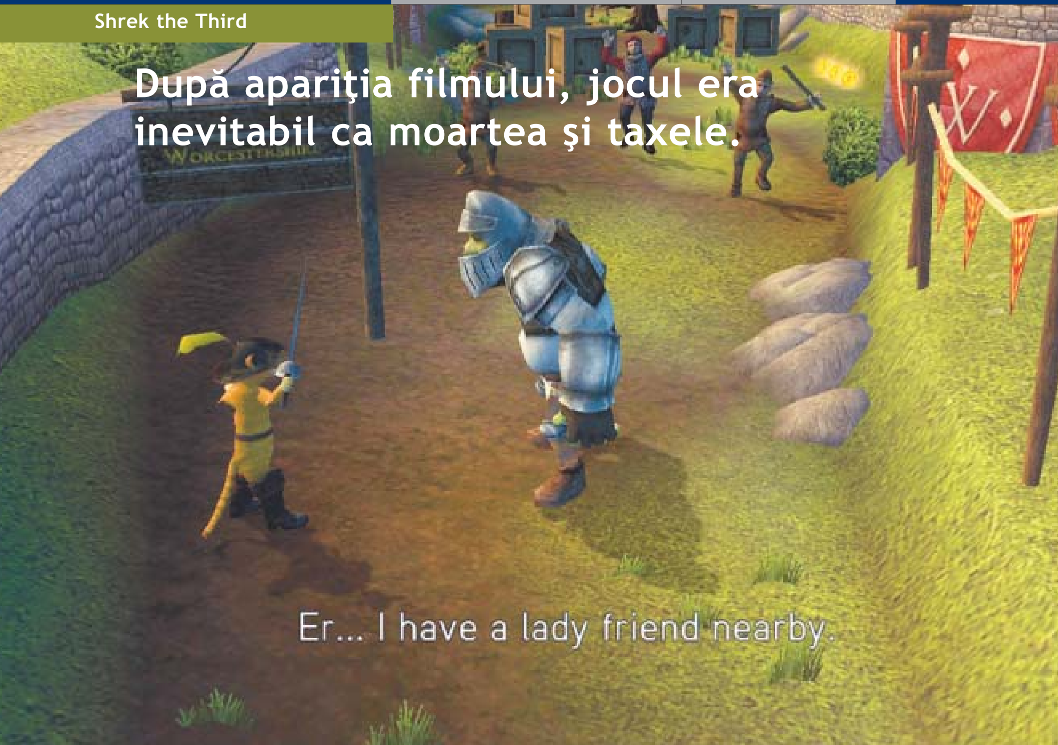
JOCURI ALTERNATIVE

- Tomb Raider: Anniversary
- Prince of Persia: The Two Thrones
- Tomb Raider: Legend

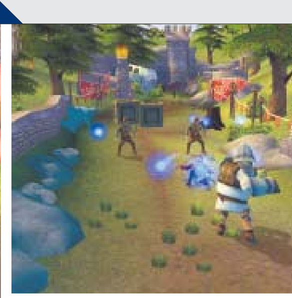
VERDICT

Anniversary este fără urmă de îndoială cel mai bun Tomb Raider făcut vreodată.

9



După apariţia filmului, jocul era inevitabil ca moartea şi taxele.







PREŢ: 129.9 RON • **PRODUCĂTOR:** 7 GAMES • **PUBLISHER:** ACTIVISION • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.SHREKTHETHIRDGAME.COM

SHREK THE THIRD

Departe, foarte departe...

STĂM FAŢĂ ÎN FAŢĂ CU HITUL anului. Nu pentru că ar fi un super-joc, cu inovaţii extraordinare şi intrigă interesantă, ci doar pentru că poartă numele lui Shrek. Nebunia cu urechi verzi a cuprins din nou planeta odată cu lansarea celui de-al treilea film al seriei, iar tinerii obsedaţi trebuia să aibă un joc la care să se întoarcă acasă de la cinematograf. Shrek al treilea este un clasic arcade, din punctul A în punctul B trebuie să treceţi de tot felul de inamici fără creier şi să săriţi de pe o platformă mişcătoare pe alta. Din cele 20 de niveluri, producătorii au combinat părţi din film cu scene inedite, dar povestea este în mare aceeaşi. Dacă n-aţi văzut încă filmul, s-ar putea să nu apreciaţi dezvăluirile din intrigă.

Una din puţinele părţi bune este că puteţi controla o gamă diverse de personaje. De la Shrek şi Fiona cu puterile lor de ogri realizate în stil Matrix, Puss in Boots cu ochii săi uriaşi şi paricopitatul Donkey, până la Sleeping Beauty, care îi poate vrăji pe duşmani să se lupte între ei. În rest însă, jocul se reduce la a pocni în dreapta şi în stânga soldăţei fără creier, cu ocazionalul boss şi nişte secvenţe de acţiune inspirate din God of War. Să nu credeţi că încape vreo comparaţie între cele două, simpla idee mă face să mă ţin de burtă de râs, dar... avem nişte minijoculeţe cu astfel de pretenţii. Luptele se desfăşoară cu nebuneala apăsării la grămadă a tastelor, plus câteva atacuri speciale şi power-up-uri odată umplut rezervorul de fairy dust. La fel de tipic, prin niveluri sunt răspândite tot felul de bonusuri şi bănuţi de aur, folosiţi pentru a debloca diverse cadouri: costume pentru personajele din joc sau dialoguri şi comentarii umoristice.

În afară de componenta single player, câteva minijoculeţe pentru doi vin să mai ridice un pic speranţa de viaţă. Chiar şi aşa însă, Shrek the Third riscă să-i plictisească chiar şi pe cei mai înrăiţi fani. Partea vizuală este total îmbătrânită, personajele nu au nici un fel de detaliu, iar mediul este pătrat şi plin de colţuri, plus toate zidurile invizibile care limitează jucătorul la un drum predefinit. Partea sonoră mai salvează câte ceva, dar vocile nu aparţin, din păcate, actorilor din film. Ce-i drept, înlocuitorii lui Eddie Murphy sau Antonio Banderas îşi fac treaba cât pot ei de bine, dar voice acting-ul rămâne însă la un nivel mediu. Camera se comportă binişor, dar asta nu înseamnă că am scăpat de unghiuri moarte, salturi imprevizibile şi blocaje care te împiedică să te fereşti de loviturile inamicilor.



Shrek the Third nu este neapărat un joc rău, doar 90% nefinisat. Vine să completeze licenţa, alături de alte jocuri, figurine şi tricouri şi căni şi cine ştie ce alte obiecte cu priză la public. Dar cu designul liniar, camera aiurită, inamicii retardaţi şi doar vreo şase ore de gameplay, merită mai curând să-l împrumutaţi de la vecinul de la trei decât să-l cumpăraţi. Până la urmă, avem încă un joc bazat pe un film de la care ne aşteptam să fie doar o imitaţie palidă, care să profite de renumele licenţei.

Anda Drăgnuţă
anda.dragnuta@xtrempc.ro

VERDICT

Nici măcar preferatul meu, Puss in Boots, nu-l ridică din mediocritate.

6

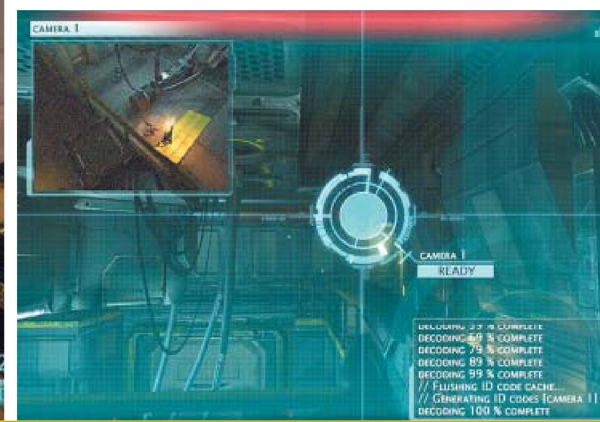
SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 800MHz, 512MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-2 (ACELAŞI SISTEM)



Foc fără substanţă la gura ţevii.







PREŢ: 25E • **PRODUCĂTOR:** BLACK ELEMENT SOFTWARE • **PUBLISHER:** IDEA GAMES • **DISTRIBUITOR:** WWW.SPROCKETIDEA.COM • **WEB:** WWW.ALPHA-PRIME.COM

ALPHA PRIME

Poate primul din coadă

NIMENI NU POATE NEGA FAPTUL că FPS-urile sunt probabil cele mai la modă jocuri ale momentului. Fie că eşti un producător de jocuri cu o experienţă vastă în domeniu, fie că faci parte dintr-o echipă independentă în drumul spre afirmare, FPS-ul este genul de joc de care ai nevoie pentru a atrage atenţia. Probabil că la fel au gândit şi membrii Black Element Software când s-au hotărât să lanseze "bijuteria" numită Alpha Prime.

Nu vreau să fiu înţeles greşit, Alpha Prime nu este în niciun caz un dezastru, însă, din cauza unor greşeli flagrante de design, cu greu se poate ridica peste limita mediocrului. Pentru a nu fi nedrepţi cu jocul, trebuie să scoatem în evidenţă principalul său punct forte: motorul grafic. Denumit Path Engine, acesta face faţă cu brio cerinţelor grafice "next gen", rulând foarte bine chiar şi pe calculatoare destul de vechi. Din păcate, viziunea artistică a celor de la Black Element lasă mult de dorit, motorul grafic nefiind astfel exploatat la adevărata sa valoare. Vom detalia acest subiect un pic mai târziu însă.

După spusele producătorilor, povestea SF a jocului a fost scrisă de un autor ceh relativ cunoscut. De ce am amintit de acest lucru? Pentru că firul epic din Alpha Prime reuşeşte să fie original, tradiţional şi stupid în acelaşi timp. Personajul principal, Arnold, un fost "prospector" (o combinaţie între minerul tradiţional şi stalkerii din jocul omonim) în complexul Alpha Prime, este rugat de fosta sa consoartă să descindă în măruntaiele complexului şi să-i salveze actualul logodnic. Intriga însă se complică şi mai mult, pentru că actualul iubit al fostei iubite este de fapt cel mai bun prieten al lui Arnold, iar minele din Alpha Prime sunt contaminate cu hubbardium, un minereu valoros, însă în acelaşi timp extrem de periculos. Mai sunteţi încă cu noi? Bun. Ei bine, legenda spune că acest minereu face parte de fapt din scheletul unei creaturi mitologice, provocând astfel nebunie în rândurile anumitor persoane mai sensibile. Cei imuni la efectele nocive ale hubbardiumului îl pot folosi fără griji pentru a intra în slow motion câteva secunde. Trăgând linie şi concluzionând, îi sugerez domnului scriitor ceh să se apuce de altceva, telenovelele science fiction nefiind tocmai ingredientul de care are nevoie un FPS de calitate.



Marea problemă din Alpha Prime nu este însă firul său epic. Mai mult, în cazul corelării cu un gameplay adecvat, telenovela amintită mai devreme putea chiar să funcţioneze. Din păcate, încă din startul jocului, ne putem da seama de limitările acestuia. Vorbeam mai devreme de viziunea artistică a producătorilor. Pe scurt, aceasta nu există. Din punct de vedere artistic, Alpha Prime pare rezultatul nedorit al incestului dintre DOOM3 şi Quake 4. Aceleaşi culoare claustrofobice şi aceleaşi fugi nebune după containerele de oxigen de la suprafaţa planetei. Dacă titlurile de la id Software compensau însă aceste neajunsuri printr-un gameplay peste medie, Alpha Prime o dă rău de tot în bară şi la acest capitol. Inamicii au un comportament deplorabil, trăgând şi ochind perfect chiar şi atunci când sunt loviţi în plin de tirul jucătorului. Nu există factorul eroare şi nici slăbiciuni. Jocul devine astfel nesimţit de greu chiar din primele momente, gameplay-ul rezumându-se astfel la o serie nesfârşită de quick save înainte de a intra într-o cameră, memorarea poziţiilor inamicilor, moarte, quick load, slow motion şi, apoi, eliminarea rapidă a oponenţilor. Şi de această inteligenţă artificială subdezvoltată nu se poate scăpa de niciun fel, jocul neoferind nici un fel de opţiune legată de multiplayer.

În aceste condiţii, mai bine încercaţi altceva din domeniu. Orice altceva în afară de Alpha Prime.

Cosmin Aioniţă
cosmin.aionita@xtrempc.ro

VERDICT

Un engine grafic de calitate nu este de ajuns pentru un joc bun. **6**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 2.0GHz, 512MB RAM, 128MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1

A ŞAPTEA ŞI A OPTA ARTĂ

Un potpuriu de critici şi ştiri din subcultura viitorului

Nu ştiu dacă este un efect secundar al faptului că înaintez în vârstă, dar mi se pare că filmele şi jocurile, plus filmele după jocuri şi jocurile după filme sunt din ce în ce mai tembele. "Pe vremea mea", ca să îl citez pe nea Tache de la scara B, parcă era mai bine. Parcă se mai făceau şi filme inteligente, şi jocuri mai complexe, care nu erau adaptate pentru un public cu capacitatea de concentrare a unui copil de 2 ani şi jumătate. În acest ritm, nu ştiu unde o să ajungem, dar nu mi-e foarte greu să îmi imaginez. Parcă şi văd cronicile de peste câţiva ani...

ACUM ÎN CINEMATOGRAFE:

"Piraţii din Caraibe - Aventuri Orientale" - "Un film pentru toate vârstele, în care fiul lui Will Turner şi al Elizabethei Swann pleacă împreună cu «unchiul» Jack Sparrow într-o călătorie iniţiatică în Orientul Îndepărtat. Ei vor înfrunta maimuţe ninja şi piraţi transsexuali din Thailanda şi vor reuşi să se infiltreze în Oraşul Interzis din China, de unde vor fura proteza de jad a împăratului. Două stele. Fanii vor fi încântaţi să observe apariţia episodică a lui Jackie Chan în rolul împăratului Yu Suk."

"Câştigător al Premiului special Crepe Suzette la Cannes, filmul «Mai am un singur dor» este o fascinantă poveste de dragoste cu tentă biografică ce îi are drept eroi pe Mihai Eminescu, jucat magistral de Alexandru Papadopol-Papi, şi pe Veronica Micle (Oana Zăvoranu într-o interpretare de zile mari). Spre finalul filmului, cei doi se îmbolnăvesc de sifilis, dar se vindecă miraculos folosind margarină 100% vegetală. Trei stele şi un luceafăr."

"Transformers - The beginning" - "Un adolescent din Germania de Est descoperă că Trabantul pe care i-l lăsase moştenire tatăl lui este de fapt un autobot. Impresionat, Klaus renunţă la şcoală şi devine campion naţional la patinaj artistic. Un musical de excepţie semnat Michael Jackson. Trei stele."

"Catville" - "Cel mai recent film semnat de regizorul Lars von Trier este o meditaţie asupra lenei şi lehamitei. Un viol este promis, dar nu şi comis, pentru că filmul este neterminat. Coincidenţă? Ironie? Nu contează, Lars von Trier este genial! Comentează jurnalul online «Elitiştii fără frontiere». Într-o abordare extrem de originală, actorii joacă legaţi la ochi pentru a nu putea vedea decorurile invizibile. Paris Hilton, în rolul lui Grace, cade de pe scenă şi suferă o comoţie cerebrală, motiv pentru care este înlocuită la jumătatea filmului cu Elijah Wood, cunoscut ca Frodo, din Lord of the Rings. O mişcare de maestru, spun criticii, susţinând că este aproape imposibil să sesizezi vreo diferenţă. Cinci stele cu coroniţă."

"După ce a masacrat «I, Robot» al lui Isaac Asimov şi «I am Legend» al lui Richard Matheson, Will Smith a fost distribuit în «The Hobbit», ecranizarea după romanul omonim al lui Tolkien. Este un actor popular şi distribuirea lui în acest rol este o afirmare a susţinerii noastre pentru diversitatea etnică şi antidiscriminare. De ce nu putem avea hobbiţi înalţi şi negri? Will Smith s-a descurcat admirabil în această postură", a declarat purtătorul de cuvânt al studiourilor Universal.

PE MICUL ECRAN:

"În seria a patra a popularului serial «Heroes», un nou erou îşi face apariţia. Un francez pe nume Francois LeCock îşi descoperă abilitatea de a transforma metale în brânză în momentul în care este pe cale să fie înjunghiat pe o alee din Bronx. Planul său terorist de a transforma Statuia Libertăţii în camembert este dejucat în mod ingenios de o adolescentă de 16 ani care are capacitatea înnăscută de a transforma brânza în metal, o abilitate ce îi punea adesea în dificultate pe părinţii ei, aduşi la sapă de lemn de notele de plată de la dentist."

"Noul sezon al «Lost» a debutat spectaculos cu un episod în care pe insulă se mai prăbuşeşte un avion în care erau întâmplător transportaţi deţinuţii din Prison Break. Evenimentul nu are complet nicio logică, mai ales că Prison Break este difuzat de către o televiziune concurentă, dar fanii «Lost» s-au obişnuit deja cu răsturnările complet aberante de situaţie. Misterul se adânceşte când Jake descoperă un pachet DHL cu o minge de volei marca Wilson în interior. Un individ necunoscut este salvat de la înec de doi urşi polari, dar este fulgerat de ironia situaţiei (urşi polari pe o insulă tropicală, ha-ha) şi moare electrocutat."

"Călcând pe urmele unor seriale celebre gen C.S.I. şi Crossing Jordan, studiourile MediaPro au lansat serialul «L.C.B.», care portretizează investigaţiile unor agenţi fictivi de la Laboratorul Criminalistic Bucureşti. Ei au fost introduşi în serialul «La Bloc», unde încearcă timp de două episoade să descopere cine a ucis-o pe Laura Cosoi. În episodul-pilot al serialului dedicat, ei investighează moartea unui hoţ care fusese surprins în miez de noapte de un cuplu căsătorit şi care ulterior este aparent strivit în timp ce fugea de trupul unui elev care se aruncase de la geam pentru că profesoara de care era îndrăgostit nu îi împărtăşea sentimentele. O intrigă complexă, susţinută de interpretări remarcabile ale unor personaje care nici măcar nu sunt actori de meserie, de exemplu Adrian Copilul Minune în rolul plutonierului Prăjină."

JOCURI, POTURI ŞI FOCURI DE ARMĂ:

"Firma Rockstar protestează împotriva interzicerii comercializării jocului Manhunt 3 în Statele Unite, Marea Britanie, Australia, Noua Zeelandă şi Insula Şerpilor. Ei deplâng încălcarea dreptului la liberă exprimare şi spun că scene cum este cea în care protagonistul bate o bătrână cu un fetus de cal sunt acte artistice de excepţie care nu ar trebui cenzurate."

"Ultimul add-on pentru The Sims, intitulat Sex Toys&Inflatable Avatars, a depăşit în vânzări World of Warcraft şi este pe cale să devină cel mai bine vândut joc din toate timpurile. Producătorul executiv, Ted Bundy, a declarat că acest add-on are un potenţial educativ impresionant şi că se aşteaptă ca site-urile cu accesorii create de utilizatori să fie sufocate cu conţinut original. Pe SimsBDSM.com, o lesă şi un costum de latex costă doar 2$ pentru a fi descărcate. Ce putem cere mai mult?"

"Impresionaţi de succesul unor jocuri cu controllere dedicate, cum este simulatorul de chitară Guitar Hero, cei de la Electronic Arts au decis să producă un simulator de Formula 1, care vine cu o maşină de Formula 1 la pachet. La un preţ de 2 milioane de dolari pe bucată, succesul este asigurat."

"Cu doar două săptămâni înaintea lansării, Duke Nukem Forever este amânat din nou. Tocmai am văzut un trailer cu tehnologia din engine-ul Unreal 4 şi suntem impresionaţi. Vrem să o folosim în Duke Nukem Forever pentru a le oferi jucătorilor cea mai bună experienţă posibilă. Fiţi liniştiţi însă, este o întârziere minoră, nu are cum să dureze foarte mult până ce jocul va fi lansat pe piaţă, a comentat decizia directorul 3D Realms."

"Mii de fani furioşi au asaltat ieri sediile Blizzard din Irvine, California, pentru a-şi manifesta dezaprobarea faţă de decizia firmei de a adăuga blood elves ca a patra rasă jucabilă în Starcraft 2. Singurul comentariu oferit mulţimii dezlănţuite de către Paul Sams, CEO Blizzard, a fost «Blood Elves are cool»".

În memoria sa va avea loc o slujbă de comemorare la Catedrala Sf. Patrick, în decursul săptămânii viitoare.